КРАСНАЯ ЗЕМЛЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

КРАСНАЯ ЗЕМЛЯ

Дизайн и вёрстка: Евгений Литвин

Игровая механика: Zlanomar Creative Labs

Идея и исполнение: творческий коллектив «Штаб Духонина» — Егор Борковский, Павел Гуров, Константин Трофименко, Иван Яньков, Иван Ханов

Расширенный лор: Максим Вайгель

Логотип: Александр Павлов

Арт-директор: Антон Карелин, Евгений Литвин

Вычитка, редактура: Михаил Аронов, Любовь Бердюгина, Даниил Шипаев, Валерий Харисов

Иллюстрации: Vira Linska, Кирилл Влашкевич, Максим Ерохин, Ryzh, RedPenDraft, Игорь Филин, Юлия Тар, GalaGraphic, Евгений Литвин, Михаил Гальчинский, Елена Вайгель, Арабаджи Владимир

Обложка: Михаил Малкин

Менеджмент проекта: Сергей Ровенков, Даниил Шипаев

Использованные шрифты: Vollkorn, Noto Sans, Times New Roman, Irch, Ink Free, Konsrtuktor, Fate Core Glyphs, Rodchenko

Использованные пиктограммы: https://game-icons.net/

Особые благодарности за помощь в проекте: Роман Ильенков, Алексей Крещук, Денис Антонов, Игорь Grin, Максим Шориков

Silver Hoof Games, www.silverhoofgames.ru, silverhoofgames@gmail.com

Отпечатано «ОФСЕТ МОСКВА», Москва, Алтуфьевское шоссе, 48к1. Подписано в печать 25.02.2022. Формат 60x90/8. Печать офсетная. Усл. печ. л 28,88. Тираж 500 экз. Заказ 1401.

«Красная Земля» — это художественное произведение, все события и персонажи в нём являются порождением фантазии авторов. Совпадения с историческими фактами и фигурами случайны или являются плодом постмодернистского переосмысления истории реального мира. Игра не ставит своей целью оскорбить кого-либо по политическим, религиозным, национальным или любым другим мотивам. Игра не утверждает историческую правду.

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at http://www.faterpg.com/), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

18+

Мир Красной Земли появился благодаря Егору Борковскому. В далеком 2009 году Егор проводил для своих друзей серию игр по Новому Миру Тьмы, действие одной из которых происходило в Забайкалье во время Гражданской Войны в 1921 году. Это была авторская переработка сеттингов «Mage: The Awakening»и «Hunter: The Vigil». Тема скорее всего была выбрана под влиянием «Чапаева и Пустоты» В. Пелевина, которую он незадолго прочел. Но даже если это и послужило вдохновением, Егор существенно переосмыслил первоисточник. Как бы то ни было, из десятков модулей, что были сыграны нами в те годы, именно этот стал началом нового игрового мира, и, без преувеличения, смыслом жизни Егора в последующие годы.

Те, кто близко знал Егора, характеризовали его как человека, обладающего энциклопедическими знаниями в оккультизме, философии и истории. И сегодня мы, его друзья, сожалеем, что в Красную Землю он перенёс только часть своих обширных познаний. Но даже этой части достаточно, чтобы игровой мир наполнился изобилием скрытых цитат, смыслов и аллегорий. Читая Красную Землю и проводя по ней игры, мы словно продолжаем общаться с Егором. И сегодня мы рады возможности разделить его идеи и мастерские задумки с вами.

Текст настоящего издания Красной Земли частично написан лично Егором в 2015 году, а в остальном основан на его идеях и авторских образах.

Дорогой друг, ты ушёл в Иные миры, но продолжаешь дарить людям радость игры и общения.

Команда «Штаба Духонина»:
Константин Трофименко,
Евгений Литвин,
Иван Яньков,
Павел Гуров,
Иван Ханов.

От издателя

Красная Земля — это игра о сложном времени, которая выходит в сложное время. Мы не знаем когда эта книга застанет тебя, читатель, но надеемся, что в более спокойных и мирных обстоятельствах, чем конец февраля 2022, когда мы пишем этот текст. Мы считаем важным обратить внимание, что часть этой книги написана в 2015 году, но её черновики появились в самом начале прошлого десятилетия. Это игра, а не политический или идеологический труд.

Пускай ужасы войны обитают только в играх.

Ваше серебряное копытце.

С Карпат на Украину
Пришел солдат небритый,
Его шинель в лохмотьях
И сапоги разбиты.

Пропахший мглой ночлегов
И горечью махорки,
С георгиевской медалью
На рваной гимнастерке,

Он встал перед простором
На брошенном погосте.
Четыре ветра кличут
К себе солдата в гости.

Взывает первый ветер:
«В моем краю хоромы,
Еда в стеклянных бочках,
В больших машинах громы;

Горит вино в стаканах,
Клубится пар над блюдом...
Иди! Ты будешь главным
Над подневольным людом!»

Второй взывает ветер:
«В моем краю широком
Взлетели кверху сабли,
Рванулась кровь потоком,

Там рубят и гуляют,
Ночуют под курганом...
Иди ко мне — ты будешь
Свободным атаманом!»

Взывает третий ветер:
«Мой тихий край спокоен,
Моя пшеница зреет,
Мой тучный скот удоен.

Когда закроешь веки,
Жена пойдет за гробом...
Иди ко мне — ты будешь
Достойным хлеборобом».

Кричит четвертый ветер:
«В моем краю пустынном
Одни лишь пули свищут
Над брошенным овином.

Копытом хлеб потоптан,
Нет крова и нет пищи...
Иди ко мне — здесь братья
Освобождают нищих».

Кружат четыре ветра.
Трубят. Листву взметают.
Стоит солдат и толком,
Куда пойти, не знает.

(Э. Багрицкий, 1932)

Содержание

Вступительное слово 8
Краткое содержание 9
КОЛЕСО ПОКАТИЛОСЬ 10
Добро пожаловать на Красную Землю! 11
Исторический контекст 11
Революция 11
Гражданская война 12
Перелом 13
С новым, 1годом! 16
Одесская конференция 16
Затишье перед бурей 17
Марш мертвецов 19
1922-ой год на пороге 19
ОСНОВЫ 21
Минимальная подготовка 22
Три металлических правила 22
Золотое правило 22
Серебряное правило 22
Бронзовое правило 23
Ядро системы 23
Броски кубиков 23
Лестница 23
Жетоны судьбы 24
Аспекты 24
Аспекты 26
Типы аспектов 26
Рабочие и бесполезные аспекты 28
Действия с аспектами 30
Призыв аспекта 30
Навязывание аспекта 32
Виды навязываний 33
Создание аспектов 36
Узнавание аспекта 36
Удаление аспекта 36
Подсказка для отыгрывания 36
Предсказательная сила 36
Экономика жетонов судьбы 37
Обновление 37
Расход 37
Получение 38
Ведущий и жетоны судьбы 38
Четыре действия 38
Преодоление 39
Создание преимущества 39
Атака 41
Защита 41
Цена успеха 44
НАЧАЛО ИГРЫ 45
Темы Красной Земли 46
Уровни силы 49
Главные угрозы игрового мира 50
Копаем глубже 51
Места и лица 52
Создание персонажей 52
10 ШАГОВ К БЕССМЕРТИЮ 53
Краткий инструктаж 54
Шаг 1. Замыслы 55
Инициативность 55
Драматизм 55
Компетентность 55
Рост 55
Шаг 2. Образ персонажа 56
Концепция 56
Проблема 56
Идеал 57
Имя 60
Шаг 3. Три фазы 60
Первая фаза: ваше приключение 60
Вторая фаза: пути пересекаются 61
Третья фаза: пути пересекаются снова 62
Прочие аспекты 63
Шаг 4. Движение 64
Белые 64
Зелёные 65
Красные 66
Чёрные 67
Принадлежность 68
Погружение 68
Шаг 5. Навыки 69
Перечень умений 70
Распределение навыков 74
Потолок 75
Шаг 6. Трюки 75
Конструктор трюков 75
Трюки по навыкам 79
Шаг 7. Обновление 80

Шаг 8. Посвящение и отряд 81
Ступени посвящения 81
Отряд 81
Шаг 9. Ресурсы 82
Шаг 10. Стартовое снаряжение 82
Аспекты 83
Средства 84
Рейтинги 84
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 85
Игровое время 86
Ресурсы персонажей 87
Стресс 87
Последствия 87
Средства 90
Болезни 91
Командная работа 92
Снаряжение 93
Рейтинги 93
Особые сцены 96
Вызов 97
Состязания 98
Конфликт 101
Реквизиция 107
МИСТИКА КРАСНОЙ ЗЕМЛИ 109
Тайные изыскания Движений 110
Оккультизм — Белые 110
Ведовство — Зелёные 111
Новая наука — Красные 112
Ирреализм — Чёрные 113
Мистический дар 114
Эффект 115
Примеры мистических даров 116
Мистические дары и снаряжение 118
Приобретение и замена 119
О природе магических вещей 119
Посвящение в тайну 121
Первая ступень 121
Вторая ступень 123
Третья ступень 125
ОТРЯДЫ 128
Аспекты 129
Навыки 130
Перечень умений 130
Распределение навыков 131
Трюки 132
Количество трюков 133
Ресурсы отрядов 133
Снаряжение 133
Единство 133
Последствия 133
Специальные правила отрядов 134
Обновление 134
Черты полководца 134
Масштаб 134
Инициатива 135
ПУТЬ ГЕРОЯ 136
Малые вехи 137
Последствия 137
Изменения отрядов 137
Значимые вехи 138
Последствия 138
Значимые вехи отрядов 139
Большие вехи 139
Изменения отрядов 139
Очищение 140
Нижняя точка 140
Трансформация 140
Знай своего врага! 141
Чем заполнить пустоту? 141
ВОЖДЕНИЕ ИГРЫ 142
Парадигма вождения 143
Совместное творчество 143
Агентивность 143
Синхронизация представлений 143
Задачи ведущего 144
Драматичность 144
Режиссёрская позиция 144
Реакция на заявки игроков 144
Функция рассказчика 145
Распределять внимание 145
Поддерживать динамику 146
Арбитр правил 149
Компетентность 151
Долгая игра 152
Парадокс подготовки 152
Сюжетные вопросы 152
Первая сцена 153
Завершение сцены 154

Когда остановиться? 155
Изменения в Красной Земле 155
Игра на один раз 156
ОБИТАТЕЛИ КРАСНОЙ ЗЕМЛИ 157
Создание оппонентов 158
Персонаж-аспект 158
Безымянные персонажи ведущего 158
Вспомогательные персонажи 161
Ключевые персонажи ведущего 163
Отряды 165
Как играть за оппонентов? 167
Развитие персонажей ведущего 167
Бестиарий Красной Земли 169
Нежить 169
Низшая нежить 169
Высшая нежить 171
Чудовища 173
Духи 178
Белые — архонты 178
Зелёные — хозяева 178
Красные — неосапиенты 179
Чёрные — демоны 180
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО КРАСНОЙ ЗЕМЛЕ 181
Регионы Красной Земли 182
Центр 182
Юг 183
Север 186
Запад 188
Урал 189
Туркестан 191
Сибирь 193
Дальний Восток 195
Срединная Империя 197
Тайные общества и организации 198
Белые 198
Зелёные 200
Красные 202
Чёрные 204
Штаб Духонина 205
ПРИЛОЖЕНИЕ 206
Двенадцать сословий 207
Типажи и образы 209
Что в котомке? 215
Примеры отрядов 216
Бронепоезд «Пожиратель паразитов» 216
Корабль-призрак «Адмирал Сенявин» 217
Бродячий цирк 217
Эскадрон Рядно 218
Примеры персонажей игроков 219
Старорежимные имена 228
Источники вдохновения 228
Кинофильмы 228
Телефильмы и сериалы 229
Публицистика 229
Художественная литература 230
Настольные ролевые игры 230
Интернет-сайты 230
Благодарности 231

Вступительное слово

Перед вами книга с правилами настольной ролевой игры. На такой игре участники примеряют на себя роли вымышленных персонажей и, принимая за них решения, исследуют предлагаемые ситуации. Эти ситуации разыгрываются в общем воображении посредством диалога. Играющие задают вопросы о своих героях и их окружении, реагируют на описания друг друга, заявляют действия и, когда не могут договориться об исходах, прибегают к предложенным в книге правилам разрешения конфликтов.

В этой книге описывается игровой мир, общие принципы разрешения ситуаций, роли и задачи участников, сидящих за столом (в частности, зачем такой игре нужен ведущий и в чём состоят его обязанности), инструкции по созданию персонажей и многое другое.

«Красная Земля» — это настольная ролевая игра, посвящённая вымышленным событиям, которых никогда не было. Это мир альтернативной истории России, в котором сто лет назад библейский Апокалипсис накладывается на Гражданскую войну, а сверхъестественное, приняв форму политических движений, начинает перекраивать мир. Бывшая Российская империя превращается в лоскутное одеяло гособразований, одержимых совершенно разными идеологиями, зачастую опережающими время. Мистика плотно вплетается в действительность и превращается в очередную деталь быта.

В этой альтернативной хронологии Гражданская война не закончилась, потому что каждое из Движений имеет своё собственное видение земного рая, и готово на всё, чтобы воплотить эти идеалы в жизнь. Идеалисты и мечтатели, мистики и полководцы, воины и преступники, гении и безумцы — ваши герои решат судьбу Красной Земли и приведут её к счастливому будущему, сокрушив врагов и построив утопию для всех и каждого.

Чтобы получить удовольствие от «Красной Земли» не нужно перечитывать учебники по истории и искать мемуары участников Гражданской войны. Весь необходимый материал вы получите из этой книги. Эта игра использует игровую систему Fate Core, поддерживающую разные жанры и нацеленную на построение динамичных и зрелищных ситуаций, нежели на математическое моделирование реалий и физических законов. Вы сможете обыграть сюжеты приключений и истернов в духе «Неуловимых мстителей», персональную драму «Тихого Дона», комедийные ситуации из «Свадьбы в Малиновке» и стать свидетелями сюрреалистичных ужасов, описанных в творчестве Масодова. «Красная Земля» позволяет вам самостоятельно определить глубину погружения, дух и стилистику ваших приключений.

И настоящая война, и магическая — дело жестокое и трагичное, а у каждого свой порог чувствительности. Используя правила из этой книги, вы сразу определите не только то, насколько ваши приключения будут близки к историческим, но и что в них будет главным: натуралистичность боевых действий, героизм и пафос или нелёгкие, но небоевые будни? Возможно, проблема, с которой столкнутся герои, вообще не имеет отношения к войне?

Хорошей вам игры и отличных приключений!

ВАЖНО!

«Красная Земля» — это художественное произведение, все события и персонажи в нём являются порождением фантазии авторов. Совпадения с историческими фактами и фигурами случайны или являются плодом постмодернистского переосмысления истории реального мира. Игра не ставит своей целью оскорбить читателей по политическим, религиозным, национальным или любым другим мотивам. Материал игры не заангажирован в пользу какого-то политического течения и не дискриминирует ни одну из идеологий в пользу другой. Игра не утверждает историческую правду.

Краткое содержание

Материал в этой книге объединён в двенадцать глав.

Глава 1: Колесо покатилось повествует об истории становления Красной Земли, даёт исторический контекст предшествующих событий и описание того, во что превратился мир после сверхъестественного вмешательства, получившего название «Перелом».

Глава 2: Основы посвящена общим правилам Fate Core. Какие игральные кости используются, как работают проверки и параметры персонажей, какие действия доступны. Также эта глава расскажет об аспектах и их принципах работы.

Глава 3: Начало игры описывает жанры, совместимые с «Красной Землёй», а также уровни силы и темы, которые можно раскрыть на игре. Здесь также представлена инструкция, как придумать фабулу и с чего начать приключение, которое было бы интересно всем участникам игры.

Глава 4: Десять шагов к бессмертию всецело посвящена созданию протагонистов. Вы узнаете, как с чистого листа оформить полноценного героя игры, задать ему свойства, области компетенции, снаряжение, придумать уникальные способности и связи с Движениями и другими персонажами игроков.

Глава 5: Специальные правила перечисляет все механики для конкретных задач: боёв, погонь, товарно-денежных операций. Из неё вы узнаете о сценах, как учитываются повреждения, травмы героев и болезни, а также как взаимодействовать с другими персонажами.

Глава 6: Мистика Красной Земли содержит правила по ведовству, Новой науке, оккультизму и ирреализму. Здесь подробно описаны как сами мистические изыскания Движений, так и инструкции по их воплощению на игре. А также движение по «карьерной лестнице» персонажа, посвящённого в мистические тайны.

Глава 7: Отряды разбирает работу отрядов — вспомогательных персонажей, что толпами ходят за протагонистами и помогают им. Из этой главы вы узнаете, как создать отряд, как придать ему уникальность и в чём будет выражаться его помощь главным героям.

Глава 8: Путь героя затрагивает всю игровую механику, связанную с изменениями и развитием персонажей в процессе путешествий по Красной Земле. Из неё вы узнаете, как стать сильнее, а также есть ли возможность вырваться из порочного круга чехарды по Движениям. Что для этого нужно предпринять?

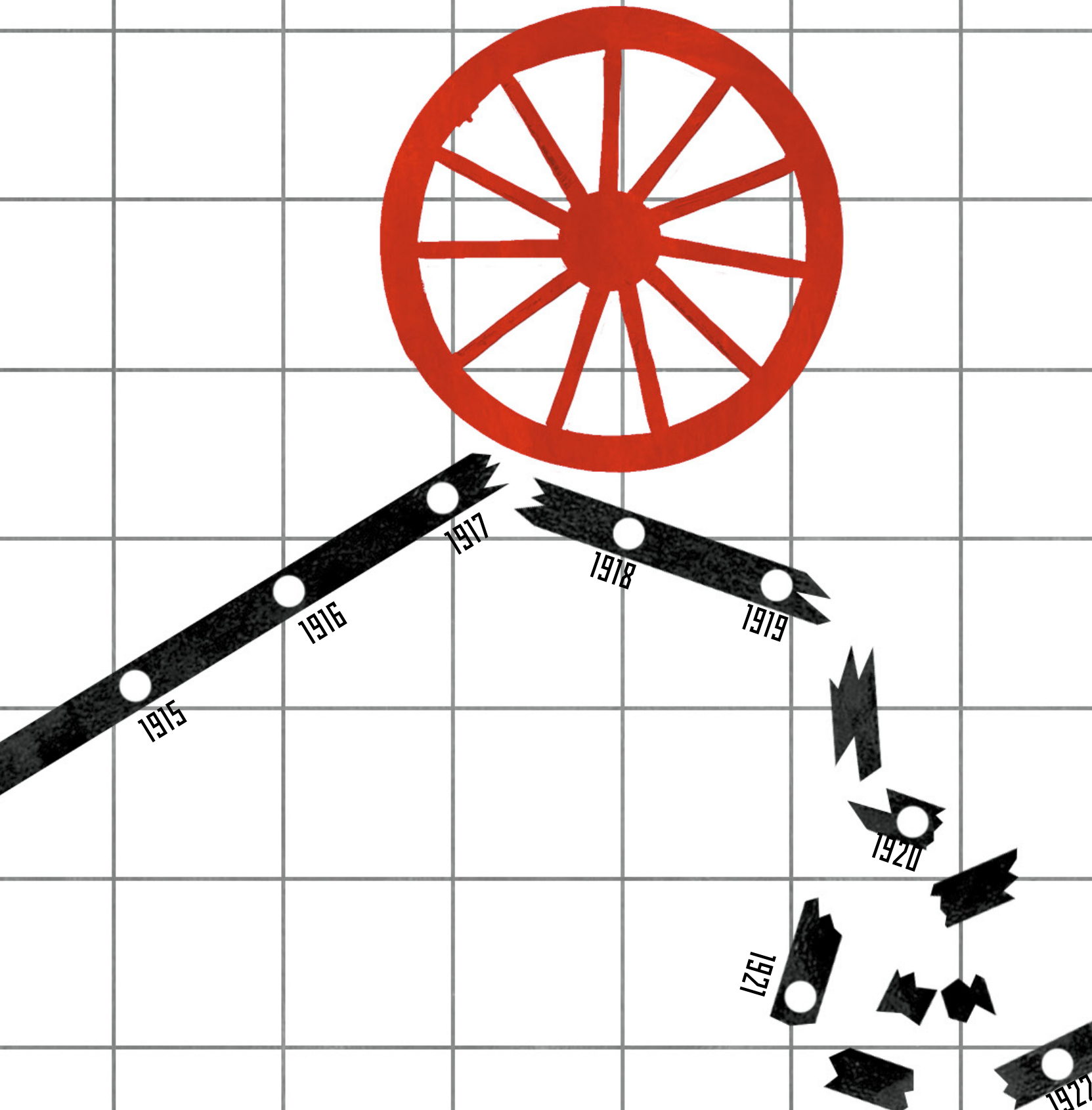
Глава 9: Вождение игры посвящена рутине ведущего. Она содержит заветы, перечисляет функции и задачи ведущего и объясняет, как правила Fate Core ему в этом помогают. Также в этой главе ведущий найдёт инструкции по проведению игр разной длительности, примеры работы правил и рекомендации с подсказками.

Глава 10: Обитатели Красной Земли содержит описание и классификацию существ, населяющих Красную Землю, как обычных людей, так и сверхъестественных созданий. Помимо готовых примеров предлагается методичка, позволяющая сконструировать монстра или антагониста под нужды каждого конкретного сценария.

Глава 11: Путеводитель по Красной Земле приводит описания регионов необъятной Красной Земли, чтобы у играющих была возможность задать контекст для своих приключений. Также в этой главе перечислены тайные общества Движений, которые имеют свои интересы.

Глава 12: Приложение содержит всю дополнительную информацию, полезную для игры. Здесь есть примеры готовых персонажей и отрядов, представлены типажи героев с игровой механикой, которая отражает эти образы, и наглядные примеры того, как могут работать сословия. Также в приложении вы найдёте источники вдохновения, подборку дореволюционных имён и благодарности.

КОЛЕСО ПОКАТИЛОСЬ!



Добро пожаловать на Красную Землю!

Красная Земля — это мир альтернативной истории России, здесь правда переплетается с вымыслом, а реальные исторические факты обретают мистический смысл. История этого мира даёт поворот в начале двадцатого века: необъяснимые события случаются на Великой войне, Революция в Российской Империи приобретает фантастические оттенки, а в разгар Гражданской войны возникают явления, которые уже нельзя списать на массовую истерию или досужие слухи. Эта цепь событий получает название «Перелом», но многие предпочитают более привычное объяснение — *откровение.*

Осенью 1919 года рушатся границы между Миром людей и Иным миром и сверхъестественное начинает всё сильнее проникать в повседневность. Эта потусторонняя сила превращает бывшую Российскую Империю в нечто новое, доселе не существовавшее: Красную Землю.

Гражданская война на Красной Земле так и не закончилась: ни большевики, ни их противники не смогли одержать победу и подчинить себе всю территорию бывшей Российской Империи. Теперь на её месте существуют десятки враждующих гособразований, воюющие против всех.

Исторический контекст

Двадцатый век, которому надлежало стать эрой благоденствия и торжества разума, не задался с самого начала. Невиданный прорыв в науках породил только новые средства разрушения и человекоубийства, расцвет философии и искусств вылился во всеобщий нигилизм и отрицание традиционных ценностей, а достигнутые гражданские свободы обернулись вседозволенностью и хаосом.

Разразившаяся в 1914 году мировая бойня стала закономерным итогом этих перемен. С развёрнутыми знамёнами, под полковые оркестры мальчики всех европейских наций стройными рядами направились прямиком в кровавую мясорубку. Их перемалывали гусеницами танки, засыпали бомбами и флешеттами аэропланы с цепеллинами, смешивали с окопной землёй тяжёлые гаубицы, разъедали тело и душу ядовитые газы.

Революция

Ужасы Великой Войны подломили основу Российской Империи. То, что совсем недавно казалось незыблемым и вечным: Вера, Царь и Отечество, за что шли в бой и за что умирали, — рассыпалось прахом. Священники с красными «хоругвями» предводительствовали демонстрантам, ведя рабочих на верную смерть. Царь отрёкся за себя и за сына в пользу брата, брат уклонился от ответственности «до созыва Учредительного Собрания», в мнимом благородстве и в духе времени решив спросить у самого народа, кто и как им будет править. У каждого из многих «языков» необъятной Империи отечество оказалось своё собственное, при том «угнетаемое российским великодержавным шовинизмом».

Пока германская военная машина накапливала силы для окончательной победы на Восточном фронте, в Петрограде малодушные болтуны из Временного правительства и крикуны-демагоги Совета рабочих и солдатских депутатов пытались перещеголять друг друга в даруемых вольностях.

«Демократизация» армии и флота не просто подорвала дисциплину, а на корню её уничтожила. Обезумевшие от безнаказанности солдаты и матросы учиняли расправы над офицерами и капитанами, братались с врагами, саботировали приказы митингами и массово дезертировали. Благородный порыв амнистии «жертв старого режима» вернул в города не только опальных политиков и террористов, но и тысячи обычных уголовников. Из-за границы в страну хлынул поток политических эмигрантов и «профессиональных революционеров». Держава в одночасье превратилась в один огромный митинг, чудовищный театр абсурда, где толпа перетекала из одной залы в другую, внимая социалистическим, анархическим и коммунистическим химерам, выстраиваемым сменяющими друг

друга как в калейдоскопе ораторами, не замечая кровавой каши под ногами. На улицах столицы и всех городов восторженные интеллигенты и прогрессивные аристократы перемешались с суровыми рабочими, не желающими отправляться на фронт солдатами и расхристанной матроснёй. А пока горожане рвали глотки на митингах, крестьяне и их сбежавшие с фронта односельчане, не дожидаясь «дозволения свыше», громили помещичьи усадьбы, вырезая под корень их владельцев, и самовольно делили землю.

Октябрьские залпы «Авроры» и штурм Зимнего лишь подвели итоговую черту под начатым в феврале социальным экспериментом неведомых сил, внезапно сведшим с ума одну шестую часть суши. Опьянение свободой окончилось тяжёлым похмельем. «Призрак коммунизма», давно бродивший по Европе, в России обрёл плоть и вкус к людской крови.

Новая власть без особых усилий распространилась по всей России, тем более что во многих регионах она и до этого находилась в руках Советов. Однако для намеченных партией Ленина грандиозных преобразований этого оказалось мало. Чтобы поставить огромную страну на путь к «светлому будущему», большевикам пришлось принимать самые решительные меры. Подобно скульптору, отсекающему лишнее, чтобы добиться идеала, или хирургу, ампутацией спасающему от смерти весь организм, они принялись очищать Россию от всего, что стояло на пути к этой великой цели. Христианские заповеди, нормы «буржуазной» морали и традиционные правовые принципы были отвергнуты без сожаления — на смену им пришла новая революционная мораль и революционное правосудие. Целые социальные группы — эксплуататорские сословия — стали «лишенцами», не имеющими никаких гражданских прав и свобод.

Чтобы не тратить драгоценного времени на парламентскую говорильню, Учредительное собрание было разогнано. Вслед за этим пришла очередь «попутчиков» — левых эсеров и анархистов, объявленных вне закона. Но многие увидели в этих исторических преобразованиях лишь возможность безнаказанно грабить, убивать, сводить старые счёты и реализовывать свои самые низменные наклонности. Прикрываясь именем Революции, многочисленные шайки под красными знамёнами стали сеять смерть и разрушение.

Тем временем Германия и её союзники потребовали от большевиков подписания мирного договора. Так и не дождавшись от советской делегации согласия на оговорённых условиях, немецкие части стремительно продвинулись вглубь России по всей линии фронта, заняв большую часть Украины, Белоруссию и Прибалтику в феврале 1918 года.

Напуганное советское правительство перенесло столицу в Москву и согласилось на новые, гораздо более тяжёлые условия мира. Теперь независимые народы и западные территории начали поставлять ресурсы «освободителям». Это позволило Германии с новой силой ударить по Антанте. Участники боёв наперебой вспоминают о некоем «чудо-оружии» бошей, которое с невероятной лёгкостью ликвидировало техническое преимущество союзников — танки.

Большевики, впрочем, нашли способ вести войну, не нарушая условий Брестского мира: они учредили «независимые» советские республики: Украинская в Харькове и Латвийская в Даугавпилсе (Двинске). Кроме того, коммунисты ждали революции в самой Германии, готовя ни много ни мало Всемирную Революцию.

Гражданская война

Первые очаги сопротивления новой власти возникли ещё в январе 1918-го года в казачьих областях юга России, а также на Украине, где Центральная рада объявила о независимости и создании Украинской Народной Республики. Большевики попытались силой принудить к повиновению «мятежные» регионы. Красногвардейцы взяли Киев, предварительно разрушив его почти до основания артобстрелом и заполнив клубами иприта. Начались упорные бои на Дону и Кубани, в захваченных станицах шли массовые расправы над казачьим населением. Малочисленные «добровольцы» Корнилова по морозной степи отступили к Екатеринодару, оставляя в снегу за спиной трупы врагов и тела друзей. Это отступление, названное Ледяным походом, в итоге и стало тем, что сформировало Белую идею — отважное служение своему братству, невзирая на лишения и смерть. Очевидцы утверждают, что над уходящими в метель добровольцами были видны ангельские образы и среди воя пурги можно было различить обрывки возвышенных

песнопений на непонятном языке. Преодолев ужасы Ледяного похода и разгромив многотысячную группировку красных, белогвардейцы освободили Кубань. И уже летом под командованием генерала Деникина — видного военачальника и одного из создателей Добровольческой армии, сменившего погибшего Корнилова, — они очистили от «комиссаров» Область Войска Донского. Воодушевлённые успехами Добровольцев, поднялись против большевиков Закавказье и казачьи войска по всей России.

В конце мая 1918 года после попытки разоружения восстал корпус чехословаков, направлявшийся по Транссибу на тихоокеанское побережье для отправки морем на Германский фронт. Вслед за ними под руководством правых эсеров в Уфе взял власть в свои руки Комитет членов Учредительного собрания (КомУч), а в Омске — Сибирское Временное правительство. Во избежание угрозы освобождения белогвардейцами в Екатеринбурге в доме инженера Ипатьева был расстрелян отрёкшийся царь — а ныне гражданин Романов — с семьёй и последними остатками свиты.

Перелом

Был у всадника в руках развитый длинный свиток,
Огненные буквы возвещали имя: Смерть...
Полосами яркими, как пряжей пышных ниток,
В высоте над улицей вдруг разгорелась твердь.

И в великом ужасе, скрывая лица, — люди
То бессмысленно взывали: «Горе! С нами Бог!»
То, упав на мостовую, бились в общей груде...
Звери морды прятали, в смятеньи, между ног.
(В. Брюсов «Конь блед»)

ПЕРВЫЙ ВСАДНИК

Убийство бывшего царя придало Белым новые силы. Войско КомУча под предводительством подполковника Каппеля бросило все силы на штурм Казани. Бои шли с переменным успехом, пока вдруг небо над Казанью не озарилось золотым северным сиянием — небывалым в тех широтах явлением. Под ошарашенные взоры людей из храма-памятника Взятию Казани вышел сияющий конник, ведущий за собой легион призрачных фигур в старинных русских и татарских доспехах. Сонм призраков направился к окраинам города. Не проронив ни звука, воители былых эпох уничтожили всех, кто пытался оказать им сопротивление. На их плечах войска Каппеля ворвались в Казань и вывезли золотой запас России из опустошённого города. Очевидцев было слишком много, чтобы заставить их молчать.

Следом за этим в крупных промышленных центрах Урала, Ижевске и Воткинске, вспыхнули восстания рабочих против «пролетарской власти». В ответ на грабительскую политику продразвёрстки кровавая волна крестьянских бунтов захлестнула Поволжье. А совсем скоро Советскую Россию ожидали новые потрясения. 30 августа эсерка Каплан совершила покушение на Ленина, который так и не смог оправиться от полученных ран. Ответом стал беспощадный «красный террор». Карательная машина ВЧК, до этого лишь набиравшая обороты, заработала на полную мощность.

В ноябре в Омске в результате военного переворота Верховным Правителем России был объявлен адмирал Колчак — знаменитый полярный исследователь и флотоводец, по популярности среди офицерства уступавший лишь покойному Корнилову. Ему же достался золотой запас Империи, захваченный каппелевцами в Казани.

К зиме 1918 года на всём пространстве от Волги до Тихого океана Советская власть была ликвидирована. Пожар мировой революции так и не разгорелся в Берлине.

Новый 1919 год не принёс облегчения стране, измученной войной. Вооружённые силы Юга России взяли под контроль черноморское побережье, Крым, Кавказ и Закаспийскую область. Не прекращались напряжённые бои с большевиками на Донбассе и под Царицыном. Степи между Доном и Бессарабией не принадлежали никому, здесь правили многочисленные атаманы и батьки. В Средней Азии Туркестанская Красная армия сражалась с семиреченскими казаками и басмачами — восставшим местным населением. Белый террор жестокостью не уступал красному, повстанцы и партизаны всех мастей оставляли за

собой разграбленные и разрушенные города с улицами, заваленными трупами.

Под предлогом помощи белогвардейским правительствам, принявшим на себя союзнические и кредитные обязательства Империи, воинские контингенты Антанты высадились в разных частях страны. В Архангельске, Закавказье и Закаспийской области — англичане; в Мурманске и Заполярье — американцы; в Одессе — французы; во Владивостоке и Приморье — японцы. Британский флот вошёл в Балтийское море и взял под контроль Таллин (Ревель).

Официально союзники готовили плацдармы для продолжения Великой войны, на самом же деле их интересами были ресурсы России. Тем не менее Антанта начала поставки оружия и снаряжения белогвардейцам. Вокруг Советской России сомкнулось кольцо белых фронтов.

ВТОРОЙ ВСАДНИК

В октябре 1919 года Советская Россия как никогда была близка к полному разгрому. На северо-западе свирепствовал Юденич. Деникин, взяв Орёл, угрожал Москве с юга. С востока приближались войска Колчака. Омск, Новороссийск и Екатеринодар готовились праздновать победу. Казалось, что дело Революции окончательно погибло, и только чудо способно спасти Красных от неминуемого поражения.

Последующая Тульская операция в ночь на 1 ноября, также называемая Битвой под Москвой, удивила всех. Первые батальоны Добровольческой армии ворвались в Тулу, не встречая сопротивления. Но стоило занять территорию Тульского оружейного завода, как успешно развивающееся наступление непостижимым образом захлебнулось. Огромные цеха и фабрики как бы вздохнули и, подобно гигантским мясорубкам, перемололи разом множество солдат. Выжившие очевидцы утверждают, что изнутри долго были слышны лишь истошные вопли боли и ужаса.

Из ворот завода выехала одинокая машина и открыла огонь по подкреплениям. По всей территории завода послышались взрывы, на поле боя вышли диковинные механизмы. Несколько десятков белых танков, хорошо показавших себя при взятии Царицына и боях на пути к столице, в одночасье словно посходили с ума и начали давить и обстреливать Добровольцев.

К утру всё было кончено. Деморализованные войска белых отступили, а части красных перешли в контр-наступление и дошли вплоть до Царицына.

Сердце Революции забилось в прежнем ритме.

ТРЕТИЙ ВСАДНИК

Горечь поражения Белых скрашивало лишь то, что армия генерала Юденича, насыщенная английским и шведским оружием, ворвалась в Петроград, выбив из города Красную Гвардию и рабочие дружины. Только отборные части из моряков Балтийского флота имели достаточно храбрости дать белым отпор, но и они отступили в Кронштадт.

Преисполнясь ожиданием скорой победы, генерал Юденич поспешил объявить о созыве Петроградской конференции. Он видел это как дипломатический съезд представителей Антанты, Центральных держав и неприсоединившихся стран для выработки общего курса взаимодействия с оккультными феноменами и переговоров о послереволюционном устройстве бывшей Российской Империи. Раздуваясь от гордости, Юденич начал титуловать себя «Верховным Правителем Севера России» и поговаривать об ограниченной реставрации монархии…

Многие страны откликнулись на созыв конференции и прислали дипломатов, но увы, этому мероприятию не суждено было состояться. За одну ночь волна кошмаров и ужасов захлестнула огромный город. Невообразимые и невозможные вещи стали происходить в нём. Медный всадник сошёл со своего постамента. Твари, которым и названия-то нет, заполонили улицы Петрограда, чудовища поселились в его садах. Население и войска в панике бросились прочь из города под хохот беснующегося водоворота фантасмагории.

Потеря Петрограда подействовала в какой-то степени отрезвляюще на все стороны конфликта. Лидеры Советской России, оставшиеся без сил и шокированные тем, что Москва могла повторить судьбу «северной столицы», отказались от планов немедленного продолжения революционной войны. Белые же поняли, что их силы не хватит, чтобы установить свою власть над всей страной. Никто уже не помышлял о Единой и Неделимой России, занятый проблемами на подконтрольной здесь и сейчас территории. Чехословаки отказались повиноваться Колчаку и объ-

явили о своей автономии. В Иркутске власть захватило успешное восстание эсерского подполья. На Украине вспыхнуло восстание в Харькове.

ЧЕТВЁРТЫЙ ВСАДНИК

Тем временем из губерний, по которым прошлась продразвёрстка, стали приходить массовые сообщения о голоде. Они вылились в так называемое «Вилочное восстание», произошедшее в Поволжье зимой 1920 года. Озверевшая толпа, вооружённая вилами и топорами, напала на отряд чекистов и изрубила его в клочья. За считанные дни восстание охватило несколько губерний и получило поддержку среди как христианского, так и мусульманского населения. Число бунтовщиков достигло десятков тысяч человек.

Но самым странным оказалась отнюдь не массовость события. Посланные на усмирение восстания многотысячные отряды ВОХР и ЧК, вооружённые артиллерией, пулемётами и бронепоездами, были полностью уничтожены серией невероятных стихийных бедствий. Очевидцы утверждают, что земля буквально проглатывала технику, деревья бросались на красноармейцев и разрывали на части, а гигантские змеи пожирали солдат целиком. Что самое важное, вслед за этим подобные слухи стали появляться повсеместно, словно воплотились в жизнь самые дремучие народные страхи и фантазии.

Крестьянское население, да и многие образованные жители, увидели в этом предвестие Конца Времён и Судного дня. Как грибы после дождя, начали расти секты, порой самого изуверского толка. Сельское население словно коллективно помешалось — казачьи части массово бунтовали по обеим сторонам фронта, крестьяне, ещё вчера терпевшие любую власть, восставали под любыми лозунгами, народы, сохранившие родоплеменной уклад, именуемые в Империи «инородцами», и вовсе начали нападать на всех подряд безо всякой причины. Многочисленные банды из бывших дезертиров, уголовников, да и просто из крестьян, решивших пожить вольной жизнью в их понимании, терроризируют сёла и маленькие города.

На просторах бескрайней Сибири многочисленные сёла и города объявили о независимости и тут же вступили в конфликты и стычки друг с другом. Атаман Семёнов, формировавший дивизию из инородцев — коренных жителей Сибири — ещё для Временного правительства, открыто восстал против Колчака, погрузившись в кровавый разгул террора и грабежей. Особенно крупное крестьянское восстание произошло в Тамбовской губернии под предводительством Антонова, и на его подавление красные бросили армейские части, вскоре затребовавшие подкреплений и дополнительные снарядные пайки для артиллерии. На фоне творящегося хаоса остался незамеченным уход одного из офицеров армии мятежного атамана Семёнова — барона Унгерна с горсткой людей в Маньчжурию. Мало ли в те времена было пропавших без вести или дезертиров?

С новым, 1920 годом!

Весь 1920-ый год прошёл в бесконечных локальных конфликтах и пограничных стычках. Возникали и пропадали новые государства-однодневки, вспыхивали и гасли революции, менялись лидеры и формы правления, плелись интриги, заключались союзы с бывшими соотечественниками и с иностранными державами. Зверства противоборствующих сторон: красных, белых, казаков, анархистов, партизан и повстанцев, националистов и просто бандитов — перешли все мыслимые рамки. Жизнь простых людей превратилась в бесконечный кошмар, который не думал заканчиваться.

По всей России центробежные силы взяли верх, на месте единой Империи возникли десятки гособразований, иногда претендовавших на преемственность старой России, а иногда и полностью отрицавших её. По своему масштабу это событие было сравнимо с Революцией — оно получило название «Перелом». Этот изначально военный термин постепенно наполнился новым, глубоким и страшным смыслом.

«Переломилось» и распалось всё, что удерживало страну раньше, рухнули все столпы, подпиравшие здание общества. Осталась лишь территория с будто бы обезумевшими людьми на ней. Связь времён прервалась окончательно. Люди мрачно шутили, играя словами: «Переломился хребет у матушки-России».

Изменилось и мышление людей, как и восприятие мира. Семейные ценности, поддержка слабых, уважение к правилам или старикам — всё это довольно быстро исчезло, как будто никогда и не существовало. Нормы морали потеряли всякий смысл как в революционных гособразованиях, где отрицание «буржуазных предрассудков» является частью идеологии, так и во владениях их противников. Население бывшей Российской Империи быстро скатывается в дикость.

Кое-где сохранились островки привычной человеческой жизни, но найти их сродни чуду. На остальной территории бывшей империи царит ощущение последних дней, за которыми не будет уже ничего. Люди не видят смысла в чём-то ограничивать себя, когда смерть стоит уже за спиной. Несмотря на разруху, процветают рестораны и кабаки, водка и вино льются рекой, разврат и невоздержанность входят в норму. Люди строгих правил с грустью взирают на это, но и они понимают, что ничего поделать нельзя, а винить обывателей, что они ведут себя как свиньи, глупо. Человек слаб, и силы, изуродовавшие Россию, намного сильнее его.

Однако человек не может постоянно находиться в таком состоянии. Люди устают и от бесконечного пира во время чумы, и от ощущения тлена, и от ожидания конца времён. Роскошь, как и тщетность, не могут быть тем, за что люди пойдут на смерть. Им нужна новая идея или хотя бы призрачная цель жизни.

Гособразования понимали, что бесконечная война против всех и повсеместный кризис власти не дадут никому из них шанса пережить эти дни. Требовался компромисс.

Одесская конференция

В январе 1921-го представители крупнейших гособразований и политических сил, а также Антанты и Центральных держав собрались в Одессе на мирную конференцию. Её задачей официально было урегулирование статуса Одессы как свободного города, но в реальности на ней решали гораздо более широкий круг вопросов. Фактически, произошёл предварительный раздел сфер влияния по образу намеченных в 1920 очертаний гособразований.

В конце 1920-го года адепты многочисленных оккультных учений тщетно пытались определить точную дату, когда границы миров дали трещину. У одних корни этого катаклизма уходили чуть ли не к допотопным временам, другие видели знаки начала конца мира в XIX веке, у третьих точкой невозврата считалась дата убийства бывшего Императора. Кто-то относил пробуждение таинственных сил к «Казанскому инциденту», а кто-то в качестве отправной точки выбрал Верденскую мясорубку.

В авторитетном оккультном исследовании «О современных магических учениях. Опыт классификации» доказывалось, что роковой датой оказалась ночь битвы под Москвой. Именно тогда был зафиксирован сильнейший выброс астральной энергии в мир людей. Так термин «Перелом» обрёл ещё одно своё значение — пожалуй, самое мрачное. Стержень мира переломился, навсегда разрушив гармонию земных и небесных сфер.

Естественным желанием оккультного сообщества, преимущественно состоящего из граждан Югороссии, было немедленно обвинить большевиков в развале не только России, но и границ реального мира.

Эта идея вышла за пределы эзотерических кругов, трансформировав образ партии большевиков в мистический орден, созданный с единственной целью — разрушить до основания последний оплот православия и духовности. Дескать, красные заключили союз с тёмными силами, за что те оказали им помощь осенью 1919-го. Детали различались, но суть оставалась единой: так называемое «Чудо под Москвой» было результатом прямого вмешательства потусторонних сил, которые впоследствии вышли из-под контроля у вызвавших их «красных магов», породив буйство сверхъестественных феноменов.

Однако, на деле ситуация была гораздо сложнее и туманнее. Некоторые оккультисты описывали ночь на 1 ноября 1919 года не как всплеск, а как «отдачу» от соударения двух равновеликих астральных сил. Кто или что стояло за успехами белых в 18 году и как именно оно помогло красным, осталось загадкой для всех, включая эзотериков.

По результатам Одесской конференции был хотя бы примерно утверждён правовой статус новых квазигосударств и их границы на территории бывшей Российской Империи. «Гособразования» — такое название получили эти территории, поскольку до полноценных государств им было ещё далеко.

Впрочем, эти границы не всегда совпадали с действительностью — так, например Югороссия формально включает в себя совершенно самостоятельные Кубань и Область Всевеликого Войска Донского, а Верховному Правительству России под руководством Колчака принадлежит Урал, чего находящиеся там гособразования естественно в массе своей не признают; правительству же Новгородской Руси должны подчиняться банды матрос-анархистов Кронштадта и ставший аномалией Петроград.

Участники конференции объявили о своём невмешательстве в продолжающуюся Мировую войну и обязались препятствовать миграции различных существ и экспорту материалов оккультного происхождения. Также была принята свобода торговли со всеми странами — по крайней мере теми участниками, кто допускал свободную торговлю в принципе.

Поскольку не все гособразования приняли участие в конференции и не все признали её положения полностью, это оставило как пространство для обхода договорённостей, так и возможность для открытого противостояния. Но в сравнении с хаосом прошлого года это был шаг вперёд.

Затишье перед бурей

1921 стал первым годом, когда впервые за семь лет на пространстве от Чёрного моря до Тихого океана установился шаткий мир. Гособразованиям требовалась передышка, чтобы решить проблемы с голодом, эпидемиями, уничтоженной промышленностью, подорванным сельским хозяйством и оккультными феноменами. Однако все понимали, что мир не будет долгим.

Два десятка новых гособразований — каждое со своей идеологией, системой ценностей и уникальным видением будущего — начали возрождать экономику, налаживать мирную жизнь, принимать законы и готовиться к неизбежному продолжению войны.

При этом значительная часть бывшей Империи вообще никем не контролировалась, и о том, что там происходит, можно было только догадываться.

Кто-то по привычке ещё называет эту территорию Россией, но уже с горькой усмешкой. Этой страны более не существует — на её месте появилось нечто новое, что по меткому выражению известного крестьянского поэта стали называть «Красной Землёй».

БУМ ИДЕОЛОГИЙ

На Красной Земле уже привычные коммунизм, анархизм, либерализм и народничество сходятся в непримиримой схватке между собой, между новыми и старыми концепциями. Космисты пытаются ужиться со староверами, монархисты — с экуменистами, неолуддиты — с прогрессивистами.

Политические и общественные теории, словно в гигантском плавильном котле, поглощают и разрушают друг друга, спекаются в немыслимых сочетаниях, порождая безумные доктрины, обгоняющие время и исторические предпосылки.

Большевики в Москве затеяли грандиозный эксперимент, прокладывая рельсы к Светлому Будущему, где будут править Новые Люди. Правительство Врангеля с лёгкой руки философа Бугина занимается претворением в жизнь его концепции Новой России. Колчак одержим гигантоманией, культом предков и поисками арктической прародины человечества, Гипербореи. Русский Север разрывается между православным схимничеством и созданием всеобщей религии. В контролируемых Германской Империей землях потомки ливонских рыцарей готовят новый крестовый поход, эсеры Урала устремляют свои помыслы в космос, а Красный Туркестан пытается совместить идеи Карла Макса с учением пророка Мухаммеда. Бурятские ламы учат своих послушников диалектическому буддизму. За пределами «цивилизации» люди ударяются в шаманизм и анархо-примитивизм.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ РЯДОМ

Параллельно с событиями Перелома стали возникать многочисленные локальные всплески паранормальной активности. От сошествий ангелов до появления лесной нечисти, демонов, привидений и неупокоенных мертвецов. Часть из них можно списать на небылицы, мошенничество, природные феномены или нестабильную психику очевидцев, подорванную душевными расстройствами, войной и алкоголем. Но остаётся кластер хорошо задокументированных событий, которым нет объяснения.

Сама по себе паранормальщина хотя и пугала, но не подрывала до основания картину мироздания рядового обывателя. О магии было известно всегда. О кудесниках и святых чудотворцах говорилось в Библии, а деревенские бабки-шептухи традиционно лечили многие болезни: от бородавок до испугов. Эзотерический бум конца XIX — начала XX веков, книги Папюса, Блаватской, опыты Джургиева и феномен Распутина также сыграли свою роль — общество было готово принять магию, по крайней мере, в качестве некой тайной доктрины, открытой лишь посвящёнными.

Это сформировало устойчивый и даже болезненный интерес к мистике во всех слоях общества. Как грибы после дождя, стали стихийно возникать многочисленные тайные общества, оккультные кружки, спиритические группы, секты. Участились случаи религиозных истерий, массовых самоубийств, изуверских обрядов, охоты на ведьм. В разных уголках Красной Земли к власти пришли представители нарождающихся «магических» кругов: от бесноватых лютеранских проповедников Ингерманландии до сибирских шаманов. Что страшно, среди них действительно встречались те, кто владел «даром».

Интерес к мистике быстро охватил политические элиты, правящие круги и другие формы власти в гособразованиях. Идеологи движений сообразили, что магию можно поставить себе на службу. Поначалу, чтобы избежать социальных взрывов, уполномоченные правительствами организации и учреждения начали погружаться в неведомое тайно, но такое не могло продолжаться долго.

Первыми открыто начали говорить о сверхъестественном красные. Помогло то, что Новая наука в отличие от оккультизма не просто логично вписывается в материалистическую философию большевиков, но и является важнейшим инструментом воплощения революционных идей. К двадцатому году их достижения превосходят даже самые смелые ожидания. Пока отставание не стало катастрофическим, другие участники противостояния спешно предпринимают ответ-

ные меры. Белые ищут поддержки у оккультных лож и тайных обществ. «Зелёные» народники и примитивисты заручаются поддержкой ведунов, шаманов, знахарок и культистов давно забытых богов. Даже идейные нигилисты развили своё учение до отрицания норм реальности и ищут паранормальную силу.

Пока ясно одно: каждая из сторон конфликта старается максимально использовать представившееся перемирие, чтобы как можно лучше подготовится к неизбежной войне. Но пока правительства пытаются получить контроль над порождениями Перелома, многие посвящённые начинают опасаться того, как бы в результате не получилось с точностью до наоборот. Не окажется ли человечество в полной власти у сил Иного мира?

Марш мертвецов

Очередной мистический феномен на рубеже 1921-1922 годов привлёк всеобщее внимание.

В декабре на разорённых войной и ужасающим голодом практически обезлюдевших землях Черноземья и Поволжья словно в дни Страшного Суда покойники стали массово вылезать из неглубоких могил и полузасыпанных окопов на полях былых сражений, когтями пробивая себе путь наверх сквозь подмороженную землю. Ходячие мертвецы сбивались в толпы и с утробным воем двигались к крупным городам Югороссии и Советской России. Преодолевая ужас, войска уничтожали их издалека мощным огнём артиллерии и авиации, но даже когда мёртвую плоть рвала в клочья шрапнель, они продолжали ползти вперёд, пока их тела не были полностью разрушены и изрублены на куски. Воинами они были никудышными — еле двигались, обладали слабой реакцией, — но страшны они были своей неизбывной ненавистью ко всему живому. Горе тому, кто попадался им в лапы живым — зубами и ногтями разрывали они его на части, выпивая ещё горячую кровь и пожирая плоть. Самое же ужасное было в том, что после омерзительного пиршества обглоданное, развалившееся на куски тело вливалось в мрачное шествие своих убийц, снедаемое отныне таким же голодом.

«Марш мертвецов» — так окрестили события декабря. К середине января основные толпы нежити были уничтожены, а правительства сделали соответствующие выводы и ужесточили правила захоронения. Масштаб события был настолько велик, настолько бросался в глаза, что скрывать его уже не имело смысла. Властями всех затронутых Маршем гособразований случившееся было объявлено эпидемией малоизученного заболевания, поражающего тело и мозг, а сами бродящие мертвецы — заразными больными, не контролирующими свои действия. Расходились же различные правительства лишь в одном, традиционно возлагая вину за случившееся на козни идеологических противников.

Как ни странно, никто из специалистов всех гособразований, будь то оккультисты Белых или новотехники Красных, не смогли объяснить природу этого явления. Однако все до единого увидели в «марше мертвецов» ясную аллюзию на то, что ждёт Красную Землю в 1922 году.

1922-ой год на пороге

1922-ой год принёс с собой атмосферу гнетущего ожидания. Мировая бойня на западе не закончилась. Уже в этом году основной театр боевых действий может сместиться из Европы и Ближнего Востока на Красную Землю, где с новой силой схлестнутся интересы всех сторон конфликта. Тлеющие угли взаимных претензий грозят разгореться новым витком Гражданской войны. Войны, способной определить, чьи идеалы окажутся сильнее, и кому доведётся воплотить в жизнь свою доктрину для всех и каждого.

О грядущей войне говорят вожди с трибун, трубят газеты, её воспевают в стихах поэты. Люди забывают, как жить в мире, ненависть переполняет их сердца. Обессиленные и истощённые от голода и болезней, они всё равно с нетерпением жаждут её, словно хотят напиться кровью допьяна и забыть тот кошмар, что их окружает.

Запад Красной Земли втянут в мясорубку Великой войны — здесь столкнулись интересы Германии и держав Антанты. Если Второй Рейх будет лишён поддержки этих областей, его падение станет вопросом

очень скорого времени. Повсюду ширятся национальные восстания, поддерживаемые обеими сторонами конфликта.

Советская Россия готовится к войне сразу на трёх фронтах: на южном направлении против Югороссии — главного оплота Белого движения; на северном против Новгородского Государства и на восточном, где ей противостоят белые казаки Урала и Оренбурга.

Главный удар РККА обрушится на Царицын, где весь 1921-ый год шло напряжённое позиционное противостояние. Красная конница планирует дойти до Чёрного Моря, уничтожая по пути всё живое. Заклятым врагам Советов не должно быть никакой пощады. Для выполнения этого плана РССР ищет себе союзников в регионе. Дружественная ей Украинская ССР делает всё возможное, чтобы жарче разжечь огонь повстанческого движения в Диком Поле: его подавление отвлечёт военные силы Югороссии. Красные подогревают сепаратисткие настроения казачества Кубани, Дона и Терека.

Однако и казаки, и вольные атаманы отлично знают, что большевикам верить нельзя: слишком свежа память об их безжалостных зверствах на занятых территориях. От того, чью сторону примут жители вольных степей, будет во многом зависеть исход кампании.

Главнокомандующий Югороссии Врангель, прекрасно видя эту картину, затевает опасную игру. Он поддерживает Зелёные крестьянские восстания в Поволжье и казачьи в Астрахани, посылая оружие и инструкторов. Старается он привлечь на свою сторону и Украинскую Державу. Однако Германия отнюдь не приветствует дружбу марионеточной страны с Югороссией, состоящей в дружественных отношениях с Антантой.

Вторая задача РССР — захват Петрограда. Однако Новгородское Государство и Северная Россия готовы дать бой во много раз превосходящим силам РККА, надеясь на долгую и затяжную партизанскую войну. Моряки Кронштадта под красно-чёрным флагом не спешат помогать классовым собратьям, дорожа своей свободой. Главный вопрос в том, как будут действовать войска интервентов: выступят против Красных или предпочтут поберечь силы?

Другой театр военных действий разворачивается за Уралом. Омское правительство, претендующее на название Верховного, стремится отвоевать все территории, потерянные за последние два года, и установить власть над всей Сибирью. Под ударами его полков должно пасть Сибирское Вольготное Земчество, красные партизаны, алтайские повстанцы. В отличие от кампании 1919 года, белая армия отлично вооружена на доставшееся Колчаку царское золото, хорошо обучена и горит желанием закончить свой поход на Тихом океане. Рать Приморского Земского Края поведёт наступление ей навстречу. Выдержит ли этот удар небольшая Иркутская Республика?

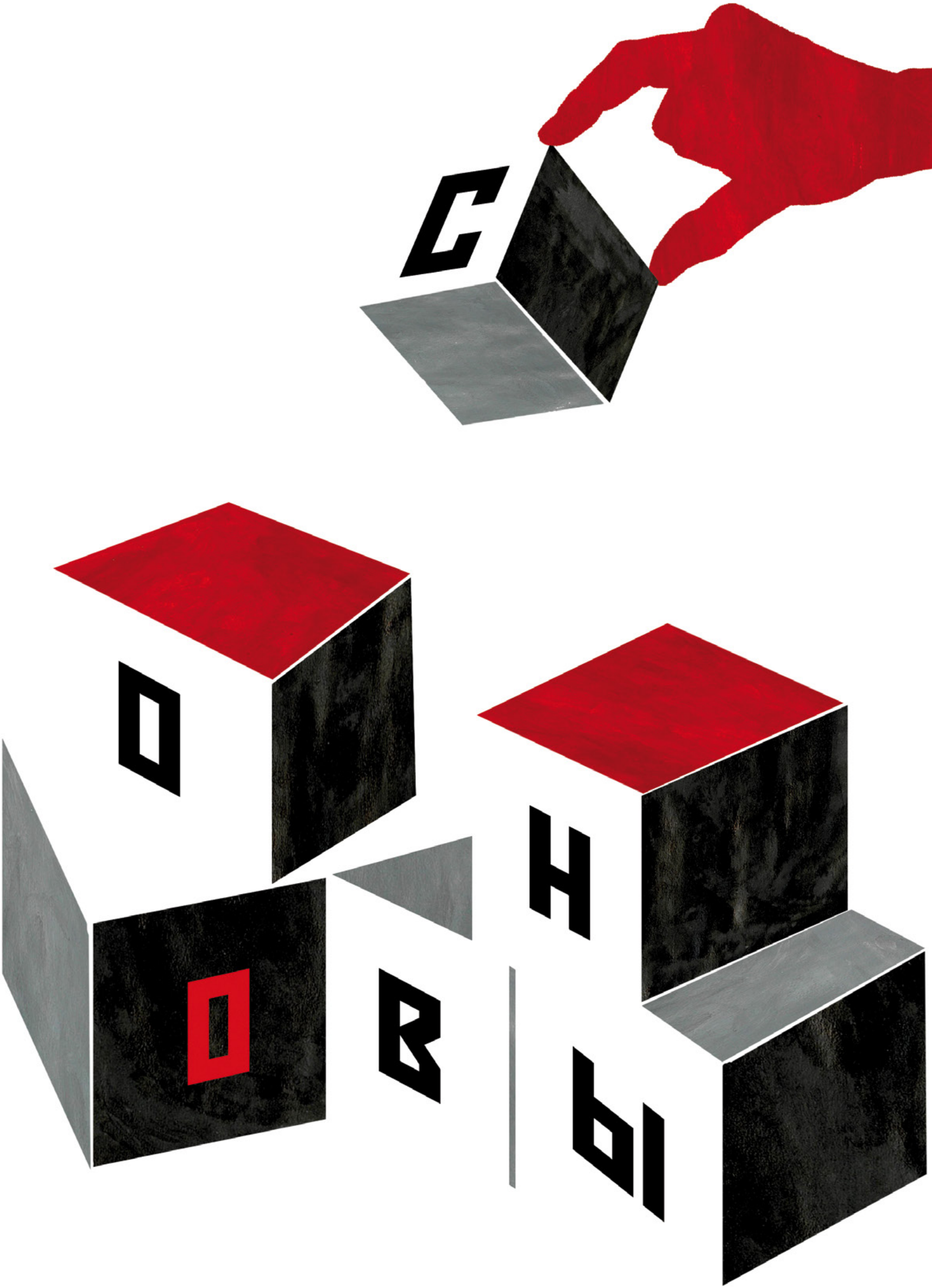
Однако есть вероятность, что из Туркестанской Исламской Республики по Омскому правительству, будет нанесён красный контрудар. Это будет возможно, только если большевики в Москве договорятся с «Красным ханом» Фрунзе в Самарканде, но ему и так хватает своих проблем со всё ширящимися восстаниями басмачей.

Ещё один фактор неопределённости — таинственная Монголия, где властвует барон Унгерн. О его целях неизвестно ничего, кроме очень странных и страшных слухов, а его армия удивительно боеспособна.

Ни у РССР, ни у Государства Российского просто не хватит сил, чтобы вести полноценные военные действия на Южном Урале и в степях Северного Туркестана. Однако никто не хочет позволить противнику завладеть этим регионом, поэтому сполохи войны здесь в ближайшее время не потухнут.

Уральская Народная Республика, находясь в самом центральном месте, преследует свои далеко идущие замыслы и, чтобы не оказаться между двух огней, поддерживает одновременно и красных, и белых. Существование этой кузницы Красной Земли слишком выгодно всем сторонам конфликта, чтобы кто-то стал с ней воевать. Поэтому Советы и Колчак захватывают влияние иными методами.

Ожесточение дошло до предела, пощады не будет никому. Вопрос уже стоит не в том, кто будет победителем, а будут ли победители вообще, или же во взаимной ненависти обитатели Красной Земли перебьют друг друга до последнего человека, сражаясь за идеалы движений, которые для них стали дороже собственной жизни.


СОЮЗ

Минимальная подготовка

Начать играть в «Красную Землю» очень просто. Вам потребуются:

- Свободное время, закуски и напитки.
- Сами игроки, обычно от трёх до шести вместе с ведущим. Если меньше трёх, то может оказаться скучно, если больше шести, то возникнут проблемы с координацией группы и таймингом.
- Эта книга для знакомства с правилами и обращения к ним при необходимости.
- По одной анкете на каждого игрока, плюс бумага для ведения заметок и, возможно, стикеры. Пригодятся ручки, карандаши, ластики и другие письменные принадлежности.
- Монеты, фишки или стеклянные шарики, олицетворяющие «жетоны судьбы». Вы можете вести их подсчёт на бумаге, но с физическими жетонами будет веселее. Для комфортной игры вам понадобится от 20 до 30 жетонов, в зависимости от количества участников.
- Кубики Fate (Fate Dice), минимум четыре, но оптимальнее по четыре на человека. Это специальные шестигранные игральные кости с символом ⊞ на двух сторонах, символом ⊟ ещё на двух и двумя пустыми гранями (■). Вы можете найти их в магазинах хобби под оригинальным названием (кубики Fudge или Fudge dice), но можно использовать и обычные шестигранные игральные кости, договорившись читать грани 5 и 6 как ⊞, 1 и 2 — как ⊟, а 3 и 4 — как ■.
- По желанию — колода Fate (The Deck of Fate). Это альтернатива кубикам. Можно купить напрямую у издателя оригинальной Fate Core (www.evilhat.com). Эта колода карт дублирует функции кубиков.

Три металлических правила

Золотое правило

Сначала решите, чего вы хотите добиться, а потом обратитесь к правилам, которые подскажут, как это сделать.

Система — это не жёсткие ограничивающие рамки, а инструментарий для моделирования ситуаций и действий. Правила спроектированы так, чтобы предложить решения под заявку игрока, не наоборот. Если вы хотите, например, толкнуть на противника массивный предмет с целью нанести ему урон — это атака. Когда вы планируете придавить врага тяжестью, чтобы ограничить его перемещение, — это создание преимущества. Если ваш замысел — избежать атаки, уронив предмет на врага, то это можно классифицировать как действие-защиту.

Учтите, что сами заявки должны вписываться в оговорённые вашей группой ожидания и жанры. Если реализация заявки неочевидна — это одно, можно обсудить и предложить варианты. Если же она сама абсурдна или подрывает «подавление неверия» — ведущий вправе потребовать её переформулировать или изменить.

Серебряное правило

Не позволяйте правилам вставать на пути логичного сюжетного поворота.

Если вы сталкиваетесь с ситуацией, требующей применить определённое правило вне обычного для него контекста — задействуйте его всё равно. Предположим, матрос Климент прибегает к угрозам и для пущей убедительности пробивает голым кулаком стеклянную столешницу. Вне зависимости от успешности проверки выбранного навыка, всем сидящим за столом очевидно, что персонаж повредит руку (потому действие так угрожающе и выглядит). Формально повреждения персонажи получают от вражеских атак, но в примере боя нет. Однако дать персонажу последствие в виде **ОСКОЛКИ СТЕКЛА В РУКЕ** вполне уместно — этого требует вымышленная ситуация.

Как и в случае золотого правила, убедитесь, что все участники согласны, прежде чем делать что-то подобное.

Бронзовое правило

Всё что угодно в мире игры можно оформить персонажем со своими аспектами, навыками, уникальными счётчиками стресса и последствий. Обратное тоже верно: любую комплексную конструкцию можно обобщить до одного аспекта.

Мы называем это бронзовым правилом, но в интернете вы могли встретить другое название — **фрактал Fate.**

Это правило позволяет играть с уровнем абстракции в приключениях и быстро менять динамику событий. Допустим, протагонистам нужно пересечь лес, где скрываются лихие люди. В одном случае их можно выразить одним аспектом, например, **бандитским логовом,** и пройти лес в один бросок. В другом — бандиты будут представлены персонажами со своими аспектами и умениями, а ведущий посвятит им отдельную сцену: состязание или даже конфликт.

Ядро системы

Броски кубиков

Когда игроку предстоит проверить успешность действий своего героя, он берёт в руку четыре (4) Fate кубика и бросает их одновременно. На таких игральных костях используются символы ⊖, ■ и ⊕. Каждый ⊖ — это -1, ■ — ноль, а ⊕ — это +1. Просуммируйте всё, и получите результат от +4 до −4.

Вот несколько вариантов:

⊖⊖⊕⊕ = +0
■⊖⊕⊕ = +1
■⊕⊕⊕ = +3
⊖⊖■■ = −2

К результату на кубиках добавьте значение подходящего в ситуации навыка, если таковой есть.

> Матрос МРАКа Климент хочет избежать атаки упыря, для этого игроку нужно описать действия своего персонажа и испытать удачу. В зависимости от описания, он может либо добавить к результату броска *проворство* (уклоняясь и уходя с линии атаки), либо *рукопашную* (парировать винтовкой). Игрок берёт в руки четыре кубика и кидает: получает ■⊕⊕■ — сам по себе это «достойный» результат защиты, но за счёт правильно выбранного умения он имеет шанс подняться ещё выше.

Здесь и далее вы можете встретить нотации dF и 4dF. Первая обозначает одну игральную кость Fate, вторая — четыре Fate кубика сразу.

Лестница

Так называется применяемая таблица соответствия чисел с описаниями. Вот она:

+8 Легендарный
+7 Эпический
+6 Фантастический
+5 Великолепный
+4 Отличный
+3 Хороший
+2 Достойный
+1 Средний
+0 Посредственный
−1 Плохой
−2 Ужасный

Эта таблица позволяет определить уровень владения навыком или оценить результат броска с учётом всех модификаторов. Допустим, персонаж может владеть уровнем стрельбы «хороший» (+3), но результат его проверки за счёт случайных значений, задаваемых кубиками, в каждом конкретном случае варьирует от «эпического» (+7) до «плохого» (-1).

Кто-то лучше запоминает слова, кто-то ориентируется по цифрам: используйте лестницу как вам удобно. Можете сказать: «У меня получилось великолепно!» или «У меня +5» — смысл будет один. Если все участники понимают, что вы имеете в виду, значит, всё в порядке.

Результат броска может уходить выше и ниже крайних значений лестницы.

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТА

Получив результат, вы сравниваете его с целевым числом. Оно задаётся либо сопротивлением противника (броском умения), либо условностью — препятствием с фиксированной силой в соответствии с лестницей.

Если действию протагониста может воспрепятствовать другой персонаж, способный активно вмешаться, прибегайте к активному сопротивлению. Ведущий выбирает уместный для заявки навык оппонента, кидает за него кубы и суммирует: так вы получите два числа для сравнения. Бросок оппозиции, чаще всего, это действие защиты (подробнее на странице 41), но не всегда. Скажем, если два персонажа борются друг с другом, то без оглядки на заявленные действия и уже существующие аспекты сложно решить, кто из них атакует или защищается, но кидать будут так или иначе оба, определившись с применимым навыком.

Если же никто не вмешивается в действие (или неспособен на него отреагировать), то делайте сопротивление пассивным и назначайте сложность согласно лестнице с учётом всех обстоятельств, способных осложнить процесс. Подробнее о назначении сложностей читайте на странице 149.

Разница между результатом проверки навыка и сопротивлением традиционно для этой системы называется «сдвигами», т. е. обозначает, сколько шагов по лестнице нужно сделать, чтобы уравнять результаты. Если ваш бросок равен сопротивлению, у вас ноль сдвигов. На один больше — один сдвиг, на два — у вас два сдвига и так далее.

Таким образом, у каждой проверки есть четыре вероятных исхода:

1. Ваша сумма строго меньше сопротивления — действие не удалось. А если разница в пользу противника больше трёх, то он ещё и получает преимущество (либо в случае с обезличенным препятствием герой получает дополнительный отрицательный эффект). У некоторых действий есть особые правила для провала.
2. Вы получили ровно такой же результат (ничья) — вы побили сопротивление едва-едва и претендуете либо на минимально возможный эффект, либо должны предложить цену для желанного успеха.
3. Вы выиграли с разницей в 1 или 2 сдвига, вы достигаете задуманного успеха.
4. Вы побили сопротивление с очень большим запасом (+3 или больше сдвигов), помимо ожидаемого успеха вы получаете дополнительный.

Вы сможете дополнительно увеличить сумму величины навыка и результата броска кубов через трюки и аспекты персонажа, если у вас есть жетоны.

Жетоны судьбы

Жетоны судьбы (также просто жетоны, или «фишки») — один из ваших самых ценных ресурсов в игре. Они позволяют вам избегать неприятностей, улучшать ситуацию в свою пользу и влиять на историю. Жетоны также определяют свободу воли протагониста. Учитывайте их как вам удобно: отмечая их в личном деле карандашом или наглядно меняясь жетонами, монетами или покерными фишками.

Вы тратите жетоны, когда взаимодействуете с аспектом:

- получаете преимущество;
- откупаетесь от навязывания;
- вводите в повествование что-то новое;
- активируете способности трюков.

Вы получаете жетоны, когда:

- аспект вам вредит;
- вы уступаете в конфликте и дополнительно за полученные последствия.

Начальное количество фишек на каждом сеансе определяется таким параметром протагониста как «обновление».

Аспекты

Аспекты — это свойства любого элемента игры, выраженные не числами, а фразами. Здесь и далее эти фразы записываются капителями — **ВОТ ТАК.**

У вашего героя их пять и они выполняют сразу несколько функций:

Они формируют образ героя — его сильные и слабые стороны, отличительные черты, особенности поведения и отношения с движениями.

Они помогают в решении проблем. Аспекты объясняют, почему персонаж по умолчанию в чём-то успешен (**ЕГЕРЮ** не требуется испытывать судьбу, чтобы организовать ночлег в знакомом лесу), либо дают бонус и становятся решающим фактором успеха (под ливнем развести огонь очень тяжело, но **НАСТОЯЩИЙ ЕГЕРЬ** справится с такой задачей). Чтобы извлечь пользу, игрок тратит жетон судьбы и получает бонус к проверке: +2 сдвига или возможность перебросить кубы.

Они осложняют игровые ситуации. Если аспект приводит к провалу действия, сужает выбор или создаёт осложнения (в том числе неприятные последствия), то игрок получает жетон либо от ведущего, либо от игрока, предложившего такую оказию.

Из-за попадания красного керосина в кровоток при активации **ГИЛОМОРФНОГО ЛИЦЕВОГО МУЛЬТИОКУЛЯРА,** красноармеец может впасть в болевой шок, увидеть что-то фантомное или закричать от нестерпимого жжения. Если эти последствия серьёзно осложнят положение: выдадут героя или оставят его беззащитным на время, достаточное для вражеской атаки, — ведущий вручит ему жетон.

Они сообщают игрокам факты и реалии игрового мира. Если вы сталкиваетесь с **БЕСПЛОТНЫМ ПРИЗРАКОМ** в процессе исследования заброшенной часовни, то никаким простым оружием вы его не повредите. Даже и пытаться не стоит, если у вас нет ни заговорённой стали, ни излучателей Новой Науки, ни святых символов. Более того, **БЕСПЛОТНЫЙ ПРИЗРАК** сможет проходить через стены и препятствия.

Они становятся фундаментом для продвижения событий. Вы можете предложить развитие ситуации или появление интересной детали в истории, если потратите жетон и привяжете это к одному из своих аспектов. Учтите, что у ведущего есть право вето на предложения, которые кажутся неуместными. Он волен попросить игрока переформулировать их, особенно если группе они не по душе.

Коробейник Степан пытается расположить к себе господ, охочих до реликвий и эзотерических знаний. Правда, беседа не складывается, и обычный ассортимент офени не вызывает у покупателей интереса. Игрок смотрит на аспекты Степана и видит там **ГРАБЬ НАГРАБЛЕННОЕ,** после чего ему приходит в голову идея. Он протягивает ведущему фишку и предлагает, что у него в коллекции есть экземпляр ордена Белой розы Финляндии какого-нибудь финского офицера.

Однако ведущий сомневается: откуда у офени, пусть и очень талантливого, возьмётся такой товар? А вот конский кнут полковника кавалерии — вполне себе. Такая идея всем нравится, игрок тратит жетон и описывает, что на глазах у дворян Степан достаёт из котомки искусный хлыст, принадлежащий полковнику Линдеру. Это срабатывает и покупатель ловится на крючок.

Аспекты

В этом разделе вы узнаете подробнее об аспектах — ключевом элементе геймплея Fate Core и «Красной Земли» соответственно.

Аспекты — это свойства любого элемента игры, записанные словами. Роль аспектов на игре сводится сразу к нескольким функциям:

- Акцентировать внимание группы на важном. Аспект — это концентрированный набор важнейших черт в одном коротком описании.
- Придавать уникальность — это будит интерес и лучше вовлекает в игру. Даже если распределение навыков и трюков у двух персонажей одинаково, то аспекты однозначно будут различаться.
- Постулировать факты. Когда вы вводите в повествование новый аспект, например, **трактир для местных,** или задаёте качества имеющимся объектам, скажем, **тяжёлый круглый булыжник,** это значит, что именно такие объекты существуют в общем воображаемом пространстве. В трактире будут настороженно относиться ко всем приезжим, а булыжник трудно поднимать, но легко катить с горки.
- Давать преимущества. Игроки тратят свои жетоны судьбы, чтобы получить от применимого здесь и сейчас аспекта бонус.
- Осложнять приключения. Игроки зарабатывают жетоны судьбы, когда аспекты вредят их персонажам.
- Создавать что-то новое. Существующие аспекты могут служить основанием для развития ситуации и появления новых обстоятельств.

Типы аспектов

Аспекты объединены в разные группы в зависимости от силы их влияния на историю и длительности воздействия.

АСПЕКТЫ САМОЙ ИГРЫ

Из названия ясно, что такие аспекты — константы вашей истории. Они задают тон всему приключению, описывают ключевые для выбранного сценария проблемы, текущие и грядущие угрозы, а также проясняют ожидания участников и метаигровые соглашения, например, жанровые и стилистические. Они могут меняться, но никогда не исчезнут. Все участники вправе прибегнуть к аспектам игры в любой момент.

Аспекты игры помогают понять «во что именно мы играем». Ведь «Красная Земля» — довольно богатый на события и темы игровой мир. И поэтому у вас может возникнуть потребность уточнить, какую из граней этого мира вы хотите осветить (и сквозь какую призму восприятия). Скажем, **пальповый истерн** и **военная драма** — два разных аспекта, и они настраивают на разные образы, обстоятельства и подходы к их разрешению. Заявка, адекватная в **мистическом трэше,** будет совершенно неуместна в **хрониках Ледового похода,** например.

Подробный перечень идей для оформления аспектами игры есть в главе «Начало игры».

АСПЕКТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Эти аспекты такие же постоянные, как аспекты игры, но привязаны они к персонажу ведущего или игрока. Они описывают любую особенность действующего лица, например:

- Девиз или приверженность Движению: **вся власть советам, с волками жить — по-волчьи выть, шаг через врага — шаг к победе.**
- Происхождение или род занятий персонажа: **красный муфтий, калика перехожий, одесский нувориш.**
- Важную для восприятия черту или образ: **просто вылитый Колчак, никуда без парадного мундира, вросший в спину пенёк.**
- Грань личности: **всегда даю второй шанс, краёв не вижу.**
- Отношения с людьми и институтами: **продал душу за патроны, это все происки Антанты, тайный мужеложец.**
- Проблему или чаяние персонажа: **мессианские идеи, жизнь за царя, что с поля боя взято, то свято.**

- Мистический отпечаток: **свидетель Клятвы меча, я воскресла под Царицыном, меченный бесом.**

Эти аспекты используются уже в зависимости от формулировок и уместности здесь и сейчас.

СИТУАТИВНЫЕ АСПЕКТЫ

Ситуативные аспекты (они же сценические) носят временный характер. Они привязаны к обстоятельствам, существуют в рамках одной сцены и в исключительных случаях держатся до конца игрового сеанса. Потом о них просто не вспоминают. Они присущи либо окружению, либо персонажам, но рано или поздно станут неактуальны. Вот небольшой перечень ситуативных аспектов:

- Физическое свойство среды (**густой подлесок, плотный снегопад, звенящая тишина**).
- Положение, состояние объекта или сцены (**разрушенный бруствер, трясущийся бронепоезд, под ногами богатырского рака**).
- Элемент, влияющий на перемещение как положительно, так и отрицательно (**горящий сарай, хлипкий верёвочный мост, мартовская распутица, выспавшиеся лошади**).
- Детали, важные в текущем контексте (**недовольные местные жители, громкие механизмы, стая наевшихся волков**).
- Резкие изменения в положении персонажа (**завален ящиками, обезоружен, узревший запретное, вниз головой**).

Ситуативные аспекты — это препятствия, факторы и преимущества, влияющие на заявку. Они добавляют глубины и яркости сиюминутным взаимодействиям, которые в ином случае были бы скучными, и фиксируют внимание всех сидящих за столом.

Как правило, у каждой сцены есть один начальный аспект, а то и несколько, но все участники своими действиями создают новые сценические аспекты и меняют формулировку уже имеющихся. Кто может использовать сценические аспекты, зависит от контекста: иногда это будет очевидно, а иногда потребует объяснения. За ведущим последнее слово.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Последствия сохраняются на какой-то срок: от пары сцен до целого сценария, смотря насколько они серьёзны (но всё равно не так долго, как аспекты персонажей). Они описывают полученные персонажем травмы, лишения и раны (**запредельная тоска, обморожение, обворован до нитки**) и всегда сформулированы в негативном ключе. Они всегда вредоносны и в определённых обстоятельствах позволяют игроку, контролирующему персонажа, получить в качестве компенсации жетон судьбы.

Герои получают последствия либо в результате провальных попыток поторговаться, либо в конфликтах, чтобы не выбыть из них преждевременно, либо в качестве «высокой цены» при обычных проверках умений.

ТАЙНЫЕ ИЛИ СКРЫТЫЕ АСПЕКТЫ

По умолчанию все аспекты, задействованные в игре, находятся на виду у игроков: аспекты героев (в том числе под управлением ведущего) написаны на анкетах, лежащих на столе, сценические и усиления — на карточках, игровые — тоже явно сформулированы и видны всем. Эта информация доступна всем сидящим за столом, но не их персонажам, поэтому некоторые аспекты могут быть скрыты в таком контексте.

Игроки должны видеть все применимые аспекты, а если встаёт вопрос, знают ли персонажи об этих аспектах, кубики в помощь. Чтобы их альтер эго воспользовались таким преимуществом, они должны совершить действие, направленное на поиск тайного аспекта. И если его никто не нашёл, значит, его будто и не было.

Иногда ведущему требуется скрыть от игроков аспект: нарастить напряжение, создать интригу. Но этого не получится, если игроки с самого начала (или вскоре после) знают, что убийца — дворецкий. В таких случаях советуем делать аспектами не сами утаённые факты, а свойства, которые будут выяснены.

Допустим, ведущему для детективного сюжета нужен антагонист-козырной — высшая нежить Чёрного движения. Вместо того, чтобы прямо это записать, имеет смысл обратиться к косвенным уликам: **НИКОГДА НЕ СПИТ, СКАНДАЛИСТ, ЛУЧШИЙ КАРТЁЖНИК В ОКРУГЕ.** Даже если игроки выяснят эти свойства и сложат в единую картину, у них появятся подозрения, но интригу это не разрушит.

УСИЛЕНИЯ

Это эрзац-аспекты. Они существуют очень недолго и после своего первого же применения исчезают. Как правило, усиления получаются либо в результате не самой успешной попытки создать преимущество, либо когда вы достигаете особенного успеха на других действиях.

В правилах «Красной Земли» они записываются также, как и полноценные аспекты, но носят соответствующее указание. На практике вы можете указывать их иначе, например, аспекты — двойным подчёркиванием, а усиления — одинарным.

Рабочие и бесполезные аспекты

Не каждая фраза и деталь описания — это хороший аспект. Чтобы на игре была польза от этих сущностей, нужно знать не только задачи, стоящие перед ними, но и принципы их составления.

Лучшие аспекты — обоюдоострые, чётко сформулированные и сообщающие несколько вещей сразу.

ОБОЮДООСТРЫЕ АСПЕКТЫ

Любой аспект сочетает в себе как позитивную, так и негативную сторону без оглядки на обстоятельства и контекст. Если вы можете придумать, в каких обстоятельствах аспект навредит, а в каких — полезен, значит, вы сформулировали его правильно. Если одно из двух не выходит, то лучше перепишите его, уточните или отложите.

Скажем, **ИЗВЕСТНЕЙШИЙ МЕДВЕЖАТНИК ОДЕССЫ** — аспект, который сразу говорит, что его владелец настолько хорошо взламывает сейфы, что к его услугам обращается весь город. Более того, он вправе рассчитывать на разовые одолжения от владельцев одесских фирм. С другой стороны, есть мало людей, которые о нём бы не знали, а его фотокарточка наверняка хранится в полицейском управлении или на столе генерал-губернатора Одессы. Куда бы он ни пришёл, найдутся люди, которым он будет не рад.

Неудачные примеры: **МЕДВЕЖАТНИК** — просто сообщает род занятий. Сложно придумать ситуацию, в которой **МЕДВЕЖАТНИК** осложнил бы действия игрока самим фактом своего наличия.

ОДЕССИТ — одесситов много и они разные. Кроме клюквы и заведомо юмористических оказий, аспект **ОДЕССИТ** не даёт никаких положительных свойств своему владельцу.

ЗНАМЕНИТОСТЬ — такой герой наверняка сможет прибегнуть к помощи своих последователей и о его существовании известно многим. Но есть ли у него враги? Какая у него репутация? Без уточнения неясно, насколько этот аспект вреден.

Да, все хотят играть героями с минимумом проблем и изъянов — это понятно. Однако помните, что отрицательные стороны аспектов нужны для заработка жетонов судьбы. А положительные стороны вы задействуете столько раз, сколько у вас этих жетонов на руках. Дисбаланс в «положительную область» быстро оставит вас с пустыми руками. При преобладании отрицательных черт вы будете накапливать фишки, но их некуда будет деть.

УНИКАЛЬНОСТЬ И КОНКРЕТИКА

Чем неповторимее аспект, тем лучше. Если в вашей игровой группе все протагонисты имеют один и тот же аспект, например, принадлежность к духовенству или пролетариату, — это обесценивает саму задачу аспекта: говорить об уникальных и ярких сторонах выбранного образа. Даже группа из трёх-пяти **КРЕСТЬЯН** одной деревни может сильно расходиться по социальному статусу, возрасту, полу, привычкам и уровню грамотности. Перепишите аспект так, чтобы он выделялся на общем фоне, добавьте новое свойство.

Если аспект написан чересчур широкими словами, то на игре возникнут проблемы с оценкой уместности его применения. Вы часто будете прерывать процесс, задумываясь, а подходит ли он сейчас, а что интересного из него можно породить, а не слишком ли натянуто звучит его помощь или осложнение? Аспект должен сам за себя говорить, когда он будет полезен, а когда — подкидывать проблемы.

Сожаления о прошлом — пример неконкретного аспекта. О чём именно сожалеет герой, о каком периоде прошлого? К чему подталкивают эти сожаления? В какой момент игры это качество идеально проявит себя? Лучше, если это будет что-то чёткое, например, **брусиловские флешбэки** или **чувство вины за павших товарищей, бросила учёбу в ИПУ.** Здесь мы сразу видим и факты, от которых можно строить нарратив, и предвидим ситуации, где этот аспект будет уместен.

Аспект **оратор-популист** работает, только когда нужно обратиться к толпе, сыграть на потребностях народных масс или подискутировать с конкурентом, приверженцем другой политики. Иначе этот аспект не играет. Однако если добавить к нему принадлежность к Движению — скажем, **белый оратор-популист** — то сразу виден новый слой взаимодействий. В частности, в игру вступает отношение самих иерархов Белого движения к такому герою и его репутация, а также круг общения и мировоззрение.

Из этого следует парадоксальный вывод, что аспект, который работает в любой обстановке — плохой и требует переозвучивания.

ОБЪЕДИНЯТЬ РАЗНЫЕ СВОЙСТВА

Желательно, чтобы аспект раскрывал больше одной грани образа вашего протагониста. У вас на одного героя лишь пять аспектов, а желаемый образ может быть довольно сложным. Если каждый аспект посвящать только одному элементу, у вас не хватит места. К тому же вы с большей лёгкостью найдёте применение аспектам с разными свойствами. Больше информации в этих фразах — больше «ниточек», за которые вы дёргаете персонажа, и больше факторов, влияющих на развивающиеся события. А значит, тем выше шанс, что здесь и сейчас что-нибудь из этого сыграет.

С другой стороны, разные аспекты не должны описывать одни и те же вещи. Пять аспектов про отношения играют, только если ваша игра всецело посвящена разборкам между персонажами, а объекты этих отношений регулярно появляются в приключении. Аналогично: пять аспектов в виде черт характера говорят, что у персонажа нет связей с внешним миром. Попробуйте объединить в одном словосочетании грань личности, его прошлое, отношения, проблемы, имущество, физические качества и так далее.

Позже в книге будут примеры и рекомендации свойств и качеств, которые целесообразно отразить, смешав в желаемой пропорции.

ЯСНОСТЬ

Аспекты — это фразы, и они подвержены всем обычным двусмысленностям языка. Если никто не понимает смысла аспекта, то им не будут пользоваться. Старайтесь избежать метафор там, где можно выразиться прямо. **Мрачный брюнет с топором** создаёт более чёткий образ, чем **кровавый кошмар ночных улиц.**

Это нужно, чтобы вы сами понимали границы применимости созданного аспекта.

ЛАКОНИЧНОСТЬ

Чем короче аспект, тем он удобнее непосредственно на игре. **Скомпрометированный подслеповатый шпион Антанты, за которым идёт охота** — очень громоздкая фраза. **Британская контра в бегах** лучше подходит под задачу.

Иногда выгодно один сложный образ разбить на несколько аспектов. Из примера выше проблема со зрением может перекочевать в отдельный аспект сама по себе или вместе с одним из озвученных свойств: **беглый разведчик Антанты** и **позывной «Неуловимый крот».**

К сценическим аспектам и усилениям нет таких строгих требований. Иногда **пожар,** охватывающий поле боя, — это просто пожар, ни больше, ни меньше. А когда вы **опрокидываете на землю** врага, проведя сокрушительный удар, то просто нет нужды придумывать что-то лишнее или уникальное.

ИНОГДА ЛУЧШЕ НЕ ВЫБИРАТЬ

Если вы испытываете трудности с формулировкой аспекта — обсудите проблему с остальными участниками игры: пусть предложат свои варианты. Совместное творчество всегда более продуктивно, чем креатив лишь одного человека. Отталкиваясь от чужих идей, вы найдёте или придумаете то, что не получилось вначале. Ничего зазорного нет, даже если ведущий вдруг попросит помощи с поиском лаконичной фразы при описании неигровых персонажей или локаций для передачи нужного настроя или качества.

Если речь об аспектах протагонистов, то игрок может в крайнем случае оставить строку под него пустой и заполнить потом: по результатам сыгранного материала. Тот же подход работает, когда у вас две одинаково вкусные, но взаимоисключающие идеи. Запишите обе на полях, понаблюдайте, какая лучше сыграет, и впишите её.

Действия с аспектами

Призыв аспекта

Когда вы делаете проверку навыка и видите, что аспект поможет в сложившейся ситуации, то вы вправе потратить жетон судьбы, чтобы призвать его силу и повлиять на бросок. Решение принимается после броска, если вы недовольны результатом. Помощь от аспекта выражена двумя альтернативами:

- добавить +2 к результату;
- перебросить все четыре dF.

Первый вариант стабилен, но второй предпочтительнее, когда вы откидались на -4 (и улучшение до -2 ни на что не повлияет) или хотите рискнуть ради огромного плюса на игральных костях.

Чтобы получить этот бонус, придётся объяснить, как аспект вам помог. Особенно если его влияние неочевидно. Иногда объяснять не понадобится: вы просто отдадите жетон и не встретите возражений.

Комиссар пытается вычислить белого офицера среди посетителей кафетерия: пассивное сопротивление 2, а результат его проверки *чутья* — 2. Ничья, игрок не готов влезать в неприятности ради успеха, хорошо, что у персонажа есть качество **НЮХ НА КОНТРУ.** Ведущий даёт добро. Призвав его за жетон, игрок получает 4 против 2: успех! Герой безошибочно определяет нужную ему цель.

Одновременно (т. е. на один бросок) вы вправе призвать жетонами любое количество актуальных аспектов, но каждый аспект сыграет лишь единожды. Если первый переброс кубиков не помог, то призовите другой аспект и отдайте ещё один жетон. Бонусы складываются, так за трату трёх жетонов можно получить +6 к броску, три шанса перебросить кубики или любые промежуточные варианты.

Ирина пытается заручиться поддержкой эксцентричной атаманши из Коряжмы. Она проходит проверку *хитрости,* чтобы втереться в доверие и заинтересовать её. Сопротивление, установленное ведущим, +3 (хорошо). Результат Ирины: -1, что никуда не годится. Однако Ирина знает, что её собеседница весьма алчная натура, и использует аспект **ДЕНЕГ НЕ БЫВАЕТ МНОГО,** намекнув, что дворянка решит проблемы с финансированием банды. Игрок скидывает жетон и перебрасывает 4dF: получается +2 (достойно), но этого по-прежнему мало.

Тогда игрок использует аспект героини **Я ЕСТЬ НЕМНОЖКО ЗНАТЬ РУССКИЙ,** чтобы лучше выдать себя за иностранку и сыграть на клише «заграница нам поможет». Игрок тратит ещё один жетон, но ради дополнительных +2. В итоге с результатом в +4 (отлично) ему удаётся успешно побить активное сопротивление.

Когда ведущий устанавливает сопротивление действиям протагонистов, он может призвать аспект за жетон и поднять сложность.

Пролететь на аэроплане под мостом требует проверки умения против +4. Но когда прямо по курсу стоит **ВРАЖЕСКИЙ БРОНЕПОЕЗД,** поливающий пространство огнём автоматических пушек, или **НЕЗВАНЫЙ ПОПУТЧИК** держится за шасси, нарушая аэродинамику, то ведущий может скинуть свой жетон, увеличив сопротивление до 6.

ВРАЖДЕБНЫЙ ПРИЗЫВ

Иногда возникает ситуация, когда вы хотите воспользоваться чужим аспектом, но во вред владельцу аспекта. Получает бонус ваш герой, но страдает другой персонаж игрока. В этом случае вы тратите свой жетон, но скидываете его не в общую кучу, а «удерживаете» до конца сцены. После завершения сцены удержанный жетон переходит владельцу задействованного вами аспекта.

Матрос Климент и батюшка Адриан спасаются от толпы упырей. Игрок за матроса может задействовать аспект попа **КТО ПОНЯЛ ЖИЗНЬ, ТОТ НЕ СПЕШИТ,** чтобы бежать быстрее относительно священника. В этом случае игрок тратит жетон, чтобы Климент получил +2 к своей проверке *проворства,* а когда погоня завершится, игрок за Адриана получит жетон в качестве компенсации за риск.

ТРЮК С МНОГОТОЧИЕМ

Если при описании своей заявки вы добавите многоточие, пока не посчитали результаты, то легко объясните, как аспект влияет на предпринятое действие. Предположим, «Я замахиваюсь и…» — хорошее начало для описания своей атаки, которое можно продолжить конструкцией «делаю точную дыру в бронепластине танка благодаря наградному гиломорфному штыку», скинув жетон.

БЕСПЛАТНЫЙ ПРИЗЫВ

За призыв аспекта не всегда надо платить жетоном. Создание преимущества (), о котором подробно сказано на странице 39, как раз позволяет их сэкономить. Но есть два подводных камня:

- Создающий преимущество персонаж тратит своё время на соответствующую заявку, то есть не предпринимает ничего другого.
- Действие должно быть успешным или стильным.

Грубо говоря, когда есть жетоны, вы вправе их потратить в любой момент и прибегнуть к помощи подходящих аспектов. Когда жетонов нет, вы можете получить бонусы от аспектов, только если ваш герой уделит им внимание и поищет способ извлечь от них больше выгоды через конкретное действие.

Аспекты-усиления обычно всегда появляются в игре с одним бесплатным призывом. Вы также навешиваете один бесплатный призыв на все последствия, причиной которых стали в конфликте. Бесплатные призывы сочетаются с платными по общим правилам.

Бесплатный призыв, созданный вами, вы вправе передать другому игроку для слаженной командной работы. Например, чтобы нанести противнику сокрушительный удар в сражении, все могут создать преимущества и передать свои бесплатные призывы тому, кто совершит атаку.

Идёт затяжной бой трёх героев с атаманом бандитов. В прошлый ход офеня Степан нанёс достаточно урона своей палицей, чтобы заставить бандита взять последствие **СЛОМАННОЕ КОЛЕНО.** Агриппина в свой ход попыталась переехать предводителя лихих людей телегой, но всего лишь **СБИЛА С НОГ.** Они оба пока что не использовали созданные друг другом преимущества. Наступает ход третьего персонажа — Матвея, который набрасывается на него с трофейным холодным оружием.

У анархиста есть аспект: приобретённый в Петрограде **ЖАЖДУЩИЙ КРОВИ КОРТИК,** и он решает воспользоваться всеми доступными преимуществами: бесплатный призыв **СЛОМАННОГО КОЛЕНА,** бесплатный призыв **СБИТОГО С НОГ** врага, платный призыв **ЖАЖДУЩЕГО КРОВИ КОРТИКА.** Итого за одну фишку он может получить +6 к *рукопашной,* но при этом союзники потеряют возможность получить бесплатные бонусы в свой следующий ход.

КУДА ДЕЛСЯ БОНУС?

Полноценный аспект (не усиление), который перестал давать бесплатные бонусы, просто… перестал давать бонусы. Только и всего. Он сохраняется в общем воображаемом пространстве, никуда не испаряется и учитывается при описании обстановки и действий персонажа. Он просто становится… не таким интересным как раньше. Бонусы можно вернуть в игру, если потратить жетон или действие «создания преимущества» на существующем сценическом аспекте.

Если анархист из примера выше задействует все преимущества, но промахнётся, то **СЛОМАННОЕ КОЛЕНО** никуда не денется. Атаман не уйдёт далеко даже при отсутствии бесплатных призывов этого последствия.

Как говорилось выше, система Fate Core в основе «Красной Земли» описывает не реалии вымышленного мира, а имитирует подходы кинематографа и сценарного искусства. Если представить игру по «Красной Земле» как некий перформанс или раскадровку фильма, а игроков — как зрителей и сценаристов одновременно, то любое задействование навыка или аспекта — это то, что попадает в кадр и вызывает эмоциональный отклик. А зрителю скучно смотреть, как одно и то же попадает в кадр из раза в раз.

Для создания динамичной и зрелищной картинки камера должна переключаться между разными объектами и фиксировать внимание на том, что важно сейчас. Если вы хотите прибегнуть к бонусу, который уже попадал в кадр раньше, вам снова надо привлечь всеобщее внимание к нему. Для этого игроки тратят жетоны и прибегают к «созданию преимущества».

Навязывание аспекта

Аспекты помимо прочего должны осложнять вашему персонажу жизнь и лихо закручивать сюжет. Когда такое происходит на игре, это называется «навязыванием». Навязывание бывает выражено:

- провалом заявляемого действия;
- сужением выбора персонажа;
- появлением непредвиденного осложнения или неприятного последствия.

Игрок, подверженный навязыванию, вправе обсудить детали с ведущим и предложить свои варианты, чтобы подобрать осложнение, подходящее и интересное для текущей ситуации.

Принцип здесь тот же, что и с призывом: если всё выглядит логично и не требует витиеватых объяснений, значит, аспект может вызвать осложнение.

Учтите, что навязывание происходит независимо от обстоятельств и попыток его предотвратить: ни навыки, сколь высоки бы они не были, ни благоприятные факторы не помогут. На этот момент вы просто

участвуете в сюжетном повороте, образованном благодаря осложнению. После утверждения дальнейших событий вы получаете жетон судьбы. Если инициативу проявил ведущий или даже вы сами — возьмите жетон из общей кучи (для ведущего такое навязывание бесплатно). Если аспект навязали другие игроки, то заберите жетон у них.

Самим игрокам бывает тяжело инициировать навязывание аспектов. Это требует от них взять под контроль ту часть игры, которой обычно заведует ведущий.

Матвей, сидя за рулём «Антилопы», пытается безуспешно оторваться от солдат, у которых он украл красный керосин. Выжимая из автомобиля все доступные лошадиные силы, он решает использовать часть трофейного топлива. Не отрываясь от руля, водитель одной рукой хватает щуп и втыкает его прямо в топливопровод под сиденьем. Это будет проверка *мастерства* — одного из навыков героя.

Инженеры Новой науки, имея дело с этой субстанцией, проявляют особенную осторожность и ставят на технику специальные инжекторы. А у Матвея есть аспект **КРИВЫЕ РУКИ.** Ведущий предлагает осложнение: рубедин начинает хлестать из места пробития топливопровода и возгорается. Если игрок согласится, то он получит жетон, но всем пассажирам машины придётся иметь дело с пожаром и что-то решительно предпринять, пока автомобиль не взорвался.

Игрок всегда может отказаться от навязывания с чужой стороны — откупиться своим жетоном. В таком случае ему с группой предстоит рассказать, как катастрофы удалось избежать. Годится любое логичное объяснение, с которым все согласны.

Из примера выше, если водитель откупится жетоном, то, значит, ему удалось сохранить машину в целости. Это можно описать так, что он подавал рубедин порциями, ведя счёт в уме, или предварительно навинтил к щупу клапан. А следовательно, он вправе создать преимущество для «Антилопы» своим *мастерством,* как и задумывал изначально.

Возможность откупиться от обстоятельств жетоном также иллюстрирует концепцию свободы воли протагонистов. Чем больше фишек на руках, тем меньше персонажи зависят от внешних факторов и в состоянии бросить вызов своей натуре. Чем меньше свободы воли — тем сильнее поведение персонажа задаётся его аспектами.

Виды навязываний

Навязанные аспекты бывают двух типов: события и решения. Эта классификация поможет вам описать навязанный аспект и преодолеть творческий кризис.

СОБЫТИЯ

Навязанные события происходят против воли персонажа, когда благодаря аспекту положение резко ухудшается. Это выглядит так:

У вас есть аспект X, и вы попали в ситуацию Y, и, следовательно, с вами происходит Z. Не повезло.

Если из описания аспекта прямо не вытекает неблагоприятное событие, то ведущий вправе дополнить эту конструкцию должными обстоятельствами.

Лаврентий Сергеевич Кузнецов — **ХРОМОЙ**. Когда он попытался сбежать от преследователя по улицам ночной Москвы, невозможность быстро бегать сыграла с ним злую шутку. Противник догнал его через пару переулков. Не повезло.

От Агриппины постоянно **НЕСЁТ МЕРТВЕЧИНОЙ,** поэтому когда она пробует проникнуть на склад, охраняемый собаками, те, учуяв ароматы трупного яда, подняли вой. Не повезло.

Степан **НЕГРАМОТНЫЙ.** Он мог бы узнать сводки новостей и ситуацию из газет и листовок, пока находится в городе, но ему не под силу распознать текст и понять его смысл. Не повезло.

Для игроков навязанные события — это награда за присутствие в неприятности. Для ведущих — шанс повеселиться как следует. Ведущий контролирует мир вокруг персонажей, и отвечать на их действия неожиданно — неотъемлемая часть его работы.

РЕШЕНИЯ

В отличие от событий, навязанные решения исходят от персонажа (ведь это его решения), не будучи при этом сюрпризом для всех остальных. Грубо говоря, игрок сам мог бы выбрать такой ход действий исходя из аспектов персонажа и обстоятельств. Хорошо, когда это понимает не только игрок, контролирующий своего героя, но и все сидящие за столом люди, чтобы этот процесс был коллективным. Выглядят они так:

У вас есть аспект X в ситуации Y, и логично, что вы решите предпринять нечто. Это кончается плохо, когда происходит Z. Что поделать — он так решил.

Лаврентий Сергеевич Кузнецов — **ИНТЕЛЛИГЕНТ, УЗРЕВШИЙ ПРАВДУ,** и риторика — его сильная сторона. Но когда он решает образумить суеверных крестьян, вломившихся в лабораторию Новой науки, это заканчивается плохо. Местные, раздражённые его нравоучениями, выкидывают интеллигента на мороз и начинают громить оборудование. Что поделать — он так решил.

Матвей — **НАРОДОВОЛЕЦ СТАРОЙ ЗАКАЛКИ,** оказавшийся с командой в пока что спокойном уездном городке Чернокотельске. Преисполненный идеей борьбы против угнетателей, и пользуясь тихой обстановкой, он определяет свою цель и кидает бомбу в бричку, где сидит недобитый буржуй. Даже если опустить обстоятельства его побега с места преступления, это кончается плохо, так как взрыв ставит всю полицию и власть города на уши. Зато он так решил.

Климент живёт по принципу **ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ — ВОЛК.** Когда местный криминальный авторитет предлагает сотрудничество на взаимовыгодных, но непропорциональных условиях, Климент буквально посылает его к треклятому дьяволу вместе со всей его свитой. Теперь у него на одного «волка» больше. Он так решил.

Когда игроки предлагают ведущему навязать им некое решение, они как бы говорят: «А давайте произойдёт X, и это закончится плохо». Это отличный способ заработать жетон судьбы. Вам даже не обязательно самим придумывать осложнение: просто начните разговор.

Как видите, в обоих типах навязывания аспектов важна не сама подсказка к действию, а то последствие, что оно за собой повлечёт. Если персонаж решил поступить так, как предлагают другие, но это ни к чему не привело — это плохо. Это обесценивает драму. Но жестить и пропускать целые сцены, способные повлиять на обстановку, тоже категорически нельзя. Если последствие неинтересное или возмутительное, попросите всю группу придумать что-то более уместное и приемлемое.

Из примера с погоней на автомобилях: если игрок примет жетон, а ведущий объявит, что автомобиль взорвался и все пассажиры погибли или, например, их догнали и расстреляли — это никуда не годные варианты. Если автомобиль воспламеняется, то персонажи должны иметь шанс минимизировать урон. Если из-за пожара их догоняют — протагонисты должны вступить с преследователями в конфликт. Если в результате возгорания топлива ничего не произошло — незачем было отдавать жетон.

БЕСПЛАТНЫЙ ОТКУП

Хотя за ведущим финальное слово — произошло ли навязывание вообще и какие последствия оно вызвало, — напоминаем: в итоге за персонажа, его слова и действия отвечает игрок. А значит, если игрок считает, что его персонаж никогда бы так не сделал, не прессуйте и не отбирайте жетон.

В случае принципиального несогласия выслушайте и предложите другие варианты. Формально игрок вправе отказаться от навязывания бесплатно, если предложенное ведущим (или другим игроком) решение настолько отвратительно, неуместно или идёт мимо духа игры и предварительных договорённостей, насколько это вообще возможно. Однако это не типовая процедура, а, скорее, крайняя мера.

Такое свидетельствует, что в вашей команде нет общего понимания «во что играем» и разные ожидания от игры. Если у вас на игре всплывёт такой случай, то давить, конечно, не нужно: оставьте эту ситуацию и двигайтесь дальше. Однако после сессии следует вернуться к самому началу и ещё раз пройтись по договорённостям. Вполне может быть, вы что-то поняли не так, или то, что считали очевидным, оказалось неясным для остальных игроков.

И ещё: может возникнуть такая ситуация, когда идея для осложнения есть, а подводящего к нему решения нет. Если вы навязываете аспект, а игрок против, то отказ от этого решения не должен ему ничего стоить, так как разваливается цепь событий и причинно-следственные связи в игре. Опять-таки проблема в том, что либо вы бежите впереди паровоза, либо навязываемый аспект вводит в заблуждение. Обсудите эту проблему после игрового сеанса.

НАВЯЗАТЬ ЗАДНИМ ЧИСЛОМ

В игре будут моменты, когда ваш персонаж выполнил все условия навязанного аспекта, но жетонов вы не получили, потому что произошло это само собой. Например, вы просто так, на автомате, отыграли негативную сторону своего аспекта и попали в переделку или описали какое-то безумное, завязанное на аспекте, событие. Вы можете сказать об этом и получить жетон задним числом, если ведущий согласится, а то, что произошло, создаёт проблему.

Иногда такое навязывание может инициировать ведущий как флешбэк. Возьмём в качестве примера Матвея и его **кривые руки.** Новая сцена с участием этого персонажа может начинаться так: «Итак, на вашем следующем собрании все ждут от тебя объяснений: что случилось, когда ты пытался в отсутствие других пересобрать единственный в команде пулемёт?». Если игрок примет жетон, он начнёт сцену с рассказа, что пошло не так.

НАВЯЗАТЬ СИТУАТИВНЫЕ АСПЕКТЫ

Ситуативные аспекты и аспекты игры можно навязывать как любые другие, хотя из-за их внешней по отношению к персонажам природы это чаще будут навязанные события, нежели решения. Персонаж или персонажи, которым навязали аспект, получают жетон судьбы как обычно.

Создание аспектов

Для создания нового аспекта есть три способа.

Первый — потратить свой жетон и на основе имеющихся аспектов привнести в повествование (постулировать) что-то принципиально новое или сильно влияющее на дальнейший ход игры. Обычно это касается удачных совпадений, неожиданных союзников, жизненно важных припасов и предположений, что на самом деле происходит в игровом мире.

Второй — воспользоваться действием «создание преимущества», описанным на странице 39.

Третий способ — если вы не планируете тут же эксплуатировать новый аспект или гоняться за бесплатными бонусами, вы можете просто предположить аспект, который было бы логично здесь встретить.

Во всех случаях у ведущего есть право вето на неуместные идеи, тогда игроку вместе с ведущим предстоит переформулировать аспект под более адекватный.

Узнавание аспекта

Вы можете столкнуться с тайными аспектами: они не лежат перед глазами игроков (возможно, записаны на обратной стороне карточек или просто у ведущего в блокноте), но всё ещё играют, как правило, против их героев.

Чтобы узнать такой аспект, нужно предпринять соответствующее действие. Обычно это создание преимущества (⊕) или преодоления (◉) при помощи актуального навыка против сопротивления, определяемого по общим правилам. Подробнее об этих действиях вы можете узнать на странице 39.

Удаление аспекта

Избавиться от ситуативного аспекта вполне можно. Необходимо предпринять действие, которое в случае успеха логично отменяло бы ситуативный аспект. Например, если вы были **В ЗАХВАТЕ** и успешно из него выбрались, то логично, что вы не можете и дальше быть в захвате — этот аспект исчезает.

Если вашим действиям противостоит другой персонаж, он может сделать бросок активного сопротивления как обычно. Если никто не мешает — ведущий выставляет значение пассивного сопротивления. Если никакого риска нет, или ведущий считает, что ситуативный аспект себя исчерпал, то от него можно избавиться и без броска, просто так.

Такой же принцип работает, когда вы хотите переименовать аспект. Выполните необходимое действие и вуаля — готово. Была **РОЩА С ПИХТАМИ,** а после проведения вашим героем ритуала она превратилась в **ПОЛК ДРЕВНЕЙ.**

Аспекты самой игры и протагонистов меняются в процессе развития игры по другим закономерностям. Посмотрите главу «Путь героя» и страницу 90.

Подсказка для отыгрывания

Вне зависимости от того, что вы вкладываете в это слово, аспекты — источник вдохновения для отыгрыша. Будь то театральное лицедейство, выбор, обусловленный любыми причинами, или добавление контекста к своим заявкам и действиям — сформулированные аспекты подскажут, что сказать и как. Даже если игромеханически вы их не задействуете, аспекты отражают правду о ваших героях и помогают вам раскрыть их.

Добавление таких вдохновлённых аспектами деталей в повествовании сделают игру более живой и последовательной. Отыгрывая аспекты, вы также помогаете ведущему придумать, как вам их навязать, ведь у него будет живой пример работающего аспекта перед глазами.

Предсказательная сила

При описании действий и разрешении ситуаций именно аспекты становятся решающими факторами. Многочисленные примеры выше как раз демонстрируют это. Помните, что игровая механика подбирается под описания, не наоборот. А значит, ведущий игры может оценить необходимость броска исходя из применимых в настоящий момент аспектов. Скажем, нет смысла продолжать поединок, если даже в лучшем случае противник не сможет даже поцарапать героя в **ГИЛОМОРФНОМ САППЕНПАНЦЕРЕ,** а сам он уже **ИСТЕКАЕТ КРОВЬЮ** и **ВЫРОНИЛ САБЛЮ.** Проще объявить победу и не заболачивать игровое время безрезультатными бросками.

Игровой структурой можно пренебречь в угоду описанию, но это описание нужно подкрепить аспектами, а не брать с потолка.

Броски должны быть значимы и нужны там, где равноинтересны оба исхода: условно положительный и условно отрицательный.

- Есть благоприятный аспект, провал неинтересен — разрешите или попросите призыва.
- Есть благоприятный аспект, провал интересен — попросите кидать кубы.
- Есть негативный аспект, но успех вполне вероятен — попросите кидать кубы.
- Есть негативный аспект, успех призрачен или нарушает логику повествования — предложите другой путь действий или навяжите аспект.

В этом подразделе мы рассматривали преимущественно влияние только одного аспекта на события, однако на игре у вас единовременно будет задействовано несколько аспектов. Если ситуация не сводится к одному решающему фактору, или в сцене действуют разнонаправленные аспекты, значит, пришло время кидать кубы и подключать жетоны.

Экономика жетонов судьбы

В идеале на каждой сессии должна быть постоянная текучка жетонов. Игроки тратят их, чтобы блеснуть в важный момент, и получают новые, когда их жизнь принимает сложный и драматичный поворот. Если у вас фишки перетекают туда-сюда, это говорит о наличии циклов успеха-провала, создающих интересную историю. Дальше поговорим о механике этого процесса.

Обновление

В начале каждого игрового сеанса главные герои получают запас жетонов судьбы, он называется обновлением. Если игрок закончил сессию с меньшим количеством жетонов на руках, чем его обновление, то в начале следующей сходки он доберёт недостающее. Если же под конец игрового вечера он накопил больше, чем значение обновления, он не теряет лишние фишки в начале следующей сессии, но и новых не получит.

Для свежесозданного персонажа запас обновления обычно равен трём, хотя если вы стартуете сразу фанатиками Движений, он может быть выше. На этапе создания и непосредственно во время приключений вы можете жертвовать этим ресурсом ради дополнительных трюков и ступеней посвящения в тайны Движений.

- Обновление 3 — ноль добавочных трюков, без посвящения;
- обновление 2 — 1 добавочный трюк или первая ступень посвящения;
- обновление 1 — 2 добавочных трюка или две ступени посвящения, или 1 дополнительный трюк и первая ступень посвящения.

Запас обновления растёт, когда ваш персонаж достигает больших вех (узнать об этом можно в главе «Путь героя»), после чего вы можете оставить его как есть или обменять на трюки.

Обновления меньше, чем один жетон судьбы, быть не может. Персонаж с нулём обновления полностью зависит от своих аспектов и не в состоянии бросить им вызов, откупившись от навязывания. Это удел не главных героев, а монстров и персонажей под управлением ведущего.

Расход

Вы расходуете жетоны, чтобы:

- Призвать аспект — вы тратите один жетон на один призыв, кроме бесплатных призывов.
- Отказаться от осложнения — когда вам навязывают аспект, вы можете заплатить жетон и отказаться от предлагаемого осложнения.
- Заявить деталь истории — потратьте жетон, чтобы привнести в историю что-то, связанное с вашими аспектами.
- Активировать трюк — некоторые трюки очень мощные и их использование требует жетона.

Шнифер (взломщик) Антон обладает трюком **нюх на ценности.** Он в состоянии учуять золото, серебро и прочие побрякушки, скрытые за дверцами сейфов и ящиков, для чего должен попытаться открыть тайный сценический аспект *чутьём.* За трату жетона он сам расскажет, какие ценности где спрятаны безо всяких бросков.

Получение

Вы зарабатываете фишки, когда:

- Принимаете осложнение. Вы получаете жетон, когда вам успешно навязывают аспект. Как мы говорили выше, это иногда можно сделать задним числом.
- Ваш аспект призывает кто-то другой. Если кто-то отдал жетон, чтобы призвать аспект вашего персонажа вам во вред, то вы забираете этот жетон в начале следующей сцены (касается как последствий, так и преимуществ).
- Вы уступаете в конфликте. За сам факт выхода из конфликта вас вознаграждают одним жетоном, плюс по одной фишке за каждое последствие, полученное в нём.

Ведущий и жетоны судьбы

У ведущего игры есть два источника жетонов.

Первый — бесконечный запас, куда уходят потраченные игроками фишки и откуда он раздаёт жетоны за осложнения и уступки.

Второй — плавающий фонд жетонов для всех существ, аспектов и персонажей под вашим прямым контролем. Имеет смысл их обособить от остальных фишек в игре (цветом или фактурой). Когда начинается новая сцена, ведущий получает по одному жетону за каждого участвующего в ней протагониста вне зависимости, с каким количеством фишек он завершил предыдущую. Он вправе потратить их на всё в рамках этой же сцены: персонажей, препятствия, новые обстоятельства и т. д.

Первую сцену персонажи провели вместе, готовя хутор к неизбежному нападению умертвий, у ведущего было три жетона. По её результатам герои решили разделиться: один отправился в разведку, двое других остались проводить ритуал в населённом пункте. Это две разные сцены, разделяющие героев в пространстве и времени, поэтому ведущий в первой сцене располагает лишь одним жетоном судьбы, а во второй — двумя.

Исключения из этого правила связаны с персонажами под управлением ведущего:

- Если вспомогательный или ключевой персонаж принял осложнение, которое, по сути, закончило текущую сцену и начало новую, то ведущий берёт дополнительный жетон.
- Персонаж ведущего уступил главным героям. В этом случае жетоны ведущего, полученные за уступку, добавляются к началу той сцены, где этот персонаж вернётся в игру.

Четыре действия

Вы берётесь за кубики, когда в этом возникает необходимость. Как было сказано ранее, есть смысл кидать 4dF и подключать игровую механику, если:

- заявленное действие имеет интересные последствия, в том числе неожиданные
- успешность действия под вопросом
- есть ставки и риски в этой ситуации
- вас просит ведущий (обычно это проверки с чёткой целью — осмотреться, избежать опасности, заподозрить неладное, устроить погоню или конфликт)
- есть явная оппозиция в лице персонажей ведущего.

Все заявки по своим задачам и эффектам объединены в четыре группы, которые и формируют «четыре действия», отличных друг от друга. Кидая кубики, вы должны выбрать желаемое действие: преодоление, создание преимущества, атака или защита. Вам поможет определиться и описание применимого навыка, и контекст, и намерение, но иногда лучше обсудить с остальными игроками, что подойдёт лучше.

Преодоление

Это действие нужно, чтобы преодолеть вставшее перед протагонистом препятствие. Преодолевая сопротивление, игрок двигает историю чуть дальше. Обстоятельства сильно меняются, а персонаж достигает текущей цели.

Примеры таких действий:

- высадить *мощью* закрытое окно;
- успокоить толпу *характером;*
- починить сломанный водяной насос *мастерством;*
- при помощи *стрельбы* подстрелить блок, на котором висит клетка, и уронить её.

ИСХОДЫ ПРЕОДОЛЕНИЯ

Провал. Вы можете согласиться на провал, тогда ваш герой не достигает цели и просто тратит своё время зря. При несогласии попросите успех — в таком случае он обойдётся высокой ценой.

Ничья. Вы либо получаете более скверный вариант желаемого, либо вправе попросить успех — в этом случае он обойдётся малой ценой.

Успех. Вы достигаете своей цели без проблем.

Стильный успех. Вы достигаете цели и получаете одно усиление, отвечающее обстоятельствам.

Преодоление — это действие, доступное любому умению. Если ничего более интересного не получается придумать, значит, нужно препятствие (активное, либо пассивное) преодолеть.

Персонажи на лошадях мчатся наперерез движущемуся броневому поезду «Господь в Сионе». Их задача — попасть внутрь состава и остановить генерала Мацкевичуса, идущего на помощь Юденичу. На скаку запрыгнуть в поезд — задача сложная и требует хорошей (+3) *мощи,* чтобы удержаться за поручни, или *проворства,* чтобы выгадать момент и аккуратно прыгнуть на переходную площадку.

Первым прыгает Матвей: +4 суммарно — успех. Следующим Степан цепляется за поручень — +0, это провал. Оказаться под колёсами или просто отстать как-то не хочется, поэтому он прибегает к успеху с ценой: офеня хватается за скобу и перетягивает себя с лошади на корпус вагона, однако его трошня, зацепившись за седло, переворачивается, высыпая на снег всё своё содержимое. Жаль, ведь в котомке были полезные припасы. Степан вычеркивает вложенные средства в свой ассортимент товаров, он их **РАСТЕРЯЛ.**

За ним прыгает Агриппина. Её *проворства* вровень хватает, чтобы приземлиться на площадку. Ведущий в качестве малой цены, не влияющей прямо на успешность перемещения, предлагает, что их шумные действия настораживают белогвардейцев внутри броневагона.

Создание преимущества

Создание преимущества покрывает широкий диапазон действий, при которых ваши навыки либо помогают извлечь выгоду из сложившихся обстоятельств, либо создают ценный аспект.

В одних случаях вы активно меняете ситуацию сами (например, **ШВЫРЯЯ ПЕСОК** в глаза врагу или **ПОДЖИГАЯ МЕБЕЛЬ**), в других — получаете новую полезную информацию (скажем, узнаёте о **СЛАБОСТИ ЧУДОВИЩА,** проведя исследование), в третьих — пользуетесь слабостью противника, о которой узнали раньше, к примеру, ведёте беседу с человеком так, чтобы его **ВЗРЫВНОЙ ХАРАКТЕР** в конце концов себя проявил. Грубо говоря, если ваше воздействие не направлено на кардинальное изменение сцены, а добавляет обстоятельство, которым вы или ваши союзники воспользуетесь, значит, это создание преимущества.

Когда вы прибегаете к этому действию, вы либо создаёте новый сценический аспект для персонажа или окружения, либо извлекаете пользу из уже существующего аспекта. Это действие также подходит, когда вы хотите удалить существующий ситуативный аспект: переписать или вычеркнуть полностью.

Если ваша цель — другой персонаж, его бросок всегда считается действием защиты.

Создание преимуществ также доступно любому умению в системе.

ИСХОДЫ СОЗДАНИЯ ПРЕИМУЩЕСТВА

Когда вы создаёте новый аспект с нуля:

Провал. Возможно несколько вариантов:

- Первый — у вас не получается его создать. Вы потратили свой ход и дали врагам время.
- Второй — попросить успеха высокой ценой.
- Третий — вы создаёте желаемый аспект, но его первое бесплатное применение достаётся врагу (или иной оппозиции). Скажем, призвав **ГНЕВ БОРЕЯ** на головы некроармейцев, вы с ужасом осознаёте, что стихия вышла из-под контроля и первые порывы урагана обрушиваются на позиции союзных партизан.

Возможно, вам придётся переименовать аспект, чтобы обосновать возможность получения пользы всеми участниками конфликта — обсудите этот момент с остальными.

Ничья. Вы получаете не ситуативный аспект, а усиление. Вам придётся переименовать этот аспект, чтобы отразить его мимолётную природу. Как вариант, вы создаёте полноценный аспект, но никто не получает с него бесплатных призывов.

Ещё одна альтернатива при ничьей: потребуйте успеха малой ценой. Опыт показывает, что так поступать невыгодно, но иногда красиво.

Успех. Вы создаёте ситуативный аспект, который один раз можно призвать бесплатно.

Стильный успех. Вы создаёте аспект сцены с двумя бесплатными призывами.

Когда вы создаёте преимущество на существующем аспекте, а результат показал:

Провал — вы даёте возможность бесплатно призвать этот аспект врагам или силе обстоятельств.

Ничью или **успех** — вы или ваши союзники можете один раз призвать этот аспект бесплатно.

Стильный успех — призвать аспект бесплатно можно дважды.

Важно отметить, что создание преимуществ не всегда очевидно вытекает из имеющихся сведений. Вы можете предположить формулировку преимущества самостоятельно, если оно не вступит в противоречие с фактами, уже введёнными в повествование. Для примера, вы хотите узнать факт из прошлого вашего собеседника (проверка *хитростью*) и в случае успеха ведущий вам сообщит его. Однако ничто не мешает вам самому сказать, что «а пусть он будет **ВЕТЕРАНОМ ИЮНЬСКОГО НАСТУПЛЕНИЯ** Великой войны», или узнать в нём **БЫВШЕГО ИЗВЕСТНОГО ГАСТРОЛЁРА.**

Это действие даёт игрокам небольшой контроль над игровым миром. Но помните, что у ведущего есть право вето на подобное применение умений, особенно когда оно касается факторов, не связанных с вашими героями напрямую.

Оказавшись на поезде, первым делом персонажи решают облегчить своё дальнейшее перемещение до офицерского вагона. Степан пытается отсоединить часть состава, но ведущий назначает высокую сложность для разъединения автосцепки: +4 (по *мастерству*). Прежде чем проходить эту проверку, Матвей и Агриппина пытаются помочь деревенскому парню.

Агриппина взывает к силе огня-батюшки, чтобы растопить **НАЛЕДЬ** на вагонных захватах. Фактически, это создание преимущества из существующего аспекта (но если быть более точным, то удаление аспекта), пассивное сопротивление равно двум (+2). Бросив свой колдовской навык, Агриппина получает стабильный успех: один бесплатный призыв на **РАЗОГРЕТОЙ СЦЕПКЕ.**

Матвей использует свой ломик, чтобы обеспечить Степана рычагом, это достойное сопротивление (+2 за счёт тряски вагона) для создания преимущества, но Матвей выкидывает -1 с учётом навыка. Игрок просит успеха с ценой и в этом случае цена — последствие физического плана. Матвей не уследил и **ПРИЩЕМИЛ СЕБЕ ПАЛЕЦ** захватным механизмом, но зато вставил монтировку. Это не перелом, скоро пройдёт. Когда, наконец, солдаты выглядывают на подножку, Степан уже готов отсоединять вагон и бросает против +4 (отлично) своё *мастерство* и активирует сразу два преимущества, добавив +4 ещё до броска.

Атака

Используйте это действие, чтобы причинить вред участнику конфликта или вывести его из сцены. Этот тип действия самый простой: вы хотите ранить, деморализовать, запугать, убить, подавить волю или истощить врага? Атакуйте!

Цель вашей атаки будет сопротивляться защитой (), так что эти действия неразрывно связаны друг с другом. Иногда противники будут кидать кубы. Иногда ведущий будет обходиться пассивным сопротивлением (даже для персоналий) — обычно это касается застигнутых врасплох врагов или специфических персонажей: статистов, не стоящих бросков кубов, и монстров, неспособных к активной защите (технобионты-строения, мороки и наваждения).

По умолчанию, одна атака может задевать несколько целей. Если не задействованы прочие правила, то каждый атакованный персонаж может защищаться отдельно.

Игрок сам решает, как описать проверку , исходя из образа его героя и обстоятельств. Одним броском игральных костей может выражаться как серия выпадов, так и один крепкий удар.

ИСХОДЫ АТАКИ

Провал. Вы не наносите цели урон и, в случае сильной разницы не в вашу пользу, получите против себя усиление. Высокая цена атаки позволяет нанести цели минимальный урон, обычно задаваемый рейтингом оружия.

Ничья. Вместо урона вы создаёте полезное усиление или минимальный урон малой ценой.

Успех. Вы поражаете цель и вносите единовременно столько стресса, сколько сдвигов вы набрали в свою пользу. К этому также добавляется бонус от используемого оружия и иные плюсы в зависимости от типа атаки и наносимого вреда.

Цель должна поглотить полученный урон одним из доступных маркеров стресса или взяв последствие. Если она не может этого сделать, то выбывает из конфликта.

Стильный успех. Вы вправе уменьшить наносимый вред на единицу и получить усиление.

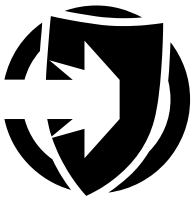
Анархисты, преследуемые оставшимися бойцами Северо-Западной армии, мчатся по крышам поезда в сторону офицерского вагона. Однако путь преграждает башня броневагона, угрожающе смотрящая в их сторону. В этой сцене (в результате отдельной проверки) первыми ходят солдаты, засевшие в башне. Орудия турели изрыгают огонь — (+7)! Степан пытается уклониться: +2 *проворства* и ■✚▬■ на кубах дают 2 в сумме на защиту. 7 - 2 = 5, следовательно, 5 пунктов урона проходит в его тело.

Степан не в состоянии поглотить такое количество вреда одним лишь стрессом и получает последствие **РАНЕНИЕ НАВЫЛЕТ** (4).

Настаёт очередь Агриппины. Будучи **ОГНЕПОКЛОННИЦЕЙ** второго круга посвящения, она способна в одиночку эффективно действовать против отрядов врагов. В этом контексте весь бронепоезд действует как отряд, подробнее смотрите на странице 134. Агриппина призывает огненный хлыст и замахивается на бронебашню. Её колдовская сила равна +4, рейтинг магических атак равен 2, она игнорирует разницу +4, когда действует против отрядов и получает на кубах +2. Итого 8. Бронепоезд защищается пассивно (относительно Агриппины он неподвижен), поэтому ведущий берёт +4 *боевой силы* в качестве сопротивления, 8 - 4 = 4. Однако ведьма снижает урон на 1 и создаёт дополнительное преимущество: **РАСКИДАННЫЕ СОЛДАТЫ.** Броневой поезд получает 3 пункта вреда: это всё равно много — он берёт последствие **ВЫШЕДШАЯ ИЗ СТРОЯ БАШНЯ,** и сверх того на него накладывается одноразовый аспект **РАСКИДАННЫЕ СОЛДАТЫ.**

Защита

Используйте это действие, чтобы избежать атаки или помешать противнику создать преимущество против вас. Это действие применимо против воздействий любой природы, защищаться можно от пропаганды, провокаций, наваждений, лживых обещаний, попыток обмануть и так далее.



Как выше говорилось, если сопротивление осознанное, то вы кидаете игральные кости и добавляете значение выбранного навыка.

Иногда (атаки из успешной засады или против неосязаемых объектов) защиту определяют без бросков.

Действие защиты не создано против преодоления. Оно задумано, чтобы предотвратить создание ситуативных аспектов или получение стресса с последствиями — то есть, защитить вашего персонажа от любых негативных игромеханических факторов. Чтобы помешать чужому преодолению, вы вправе оказать активное сопротивление, но оно не считается действием-защитой.

Когда израненные бомбисты врываются в вагон, где сидит Мацкевичус, прикованный цепями к знамени полка белый генерал, уже готов встретить незваных гостей. Первое, что слышат герои, это приказ офицера, эхом отдающийся в их головах. Приказ, требующий от них бросить оружие и встать по стойке смирно! Мацкевичус создает психическое воздействие (⊞⊟⊞■, +4 характер), с силой 5.

Первой пытается снять наваждение Агриппина, она использует свой колдовской навык, чтобы устроить поединок воли с равным ей оппонентом. Бросок: ⊞⊞■⊞ и +4 за навык, итого 7! Недурно. Вторым реагирует на приказ Матвей, его результат +3. Игрок скидывает фишку за своё кредо, чтобы объяснить, откуда у его героя берётся лишняя воля противостоять угнетателю. Итого: 5 против 5. Генерал получает усиление против Матвея — тот **БРОСАЕТ НАГАН** и щёлкает каблуком, однако тут же понимает, что делает явно что-то не то. Третьим делает проверку Степан. Поскольку это ментальный конфликт, белый генерал не вправе использовать пулевое ранение жертвы, но характер Степана не самый высокий: +2 на кубах, +1 от навыка, итого 3. Игрок решает принять последствия провала. Его героя охватывает **БЛАГОГОВЕНИЕ** перед образом мудрого воителя, чьи слова не подлежат оспариванию.

ИСХОДЫ ЗАЩИТЫ

Провал. На вас обрушиваются последствия того, что вы пытались предотвратить. Противник наносит вам удар, оскорбление или получает над вами преимущество. Защищающийся персонаж может заявить успех с ценой во всех случаях за исключением конфликтов.

Ничья. Вы даёте противнику усиление.

Успех. Вы удачно избегаете атаки или не позволяете противнику получить преимущество над вами.

Стильный успех. Вы защищаетесь как и при обычном успехе, но вдобавок, воспользовавшись моментом, получаете усиление.

ЗАЩИТА ОТ МАССОВЫХ ВОЗДЕЙСТВИЙ

Если ⊕ или ⊕ задевают вашего персонажа, хотя он не является изначальной целью воздействия, то ему всё равно придётся защищаться (⊕).

Классический пример: гранаты, их могут метать в персонажа, находящегося просто рядом с вами, но кидать кубики на защиту вы будете оба.

ЭФФЕКТЫ НЕ СУММИРУЮТСЯ

В описании исходов защита отчасти повторяет исходы атаки и создания преимущества. Например, ничья на защите даёт усиление вашему противнику, а ничья на атаке — нападающему. Результаты здесь описаны независимо друг от друга, и когда вы определяете результат броска, срабатывает только один эффект: нападающий не получает сразу два усиления на ничьей, для примера.

ПОЛНАЯ ЗАЩИТА

В других играх на движке Fate Core вы могли встретить действие, которое давало персонажу +2 к защите, если игрок пропускал ход. Мы указываем это в явном виде: в «Красной земле» полная защита не работает. Если ваш персонаж ничего не делает в раунде конфликта — он ничего и не делает. Это решение никак не вознаграждает игрока.

ТАБЛИЦА №1

Все взаимоотношения действий и исходов можно уместить в одну таблицу. Пользуйтесь ей как справочным материалом непосредственно на игре.

Исходы	Действия			
	⊕	⊕	⊕	⊕
Провал (результат строго меньше сопротивления)	неудача или успех высокой ценой	неудача или успех высокой ценой или созданный аспект работает против вас	неудача или успех высокой ценой	неудача или успех высокой ценой кроме конфликтов
Ничья (результат броска равен сопротивлению)	худший вариант или успех малой ценой	усиление или аспект без бесплатных призывов. Для ранее созданных аспектов — один бесплатный призыв	усиление вместо урона	вы даёте усиление противнику
Успех (результат на 1-2 сдвига больше сопротивления)	вы достигаете цели	аспект с одним бесплатным призывом	урон по числу сдвигов (посчитанных в т.ч. при помощи оружия)	вы избежали опасности или атаки противника
Стильный успех (3+ сдвига в вашу пользу)	вы достигаете цели и получаете одно усиление	аспект с двумя бесплатными призывами	урон по числу сдвигов. Уменьшив урон на 1, вы создаёте одно усиление	вы избежали опасности или атаки противника и получаете одно усиление против него

Иногда указанные эффекты действий уместнее заменить другими. Например, если стильный успех на бросок преодоления завершает эпизод (и в усилении нет смысла, так как оно всё равно сгорит в новых условиях), то вместо бонуса вы можете предложить благоприятные обстоятельства или переименовать усиление для самой первой проверки навыка в новой сцене.

Цена успеха

Малая цена успеха добавляет в игру обстоятельство, потенциально опасное для протагониста, но не ставящее под угрозу результат его действия.

К примерам такого относятся:

- Чисто описательный момент, показывающий что персонаж еле-еле достиг цели или едва уложился по времени.
- Аспект без бесплатных призывов: «такого рода наказания тут не в ходу, местные **СМОТРЯТ НА ТЕБЯ ОСУЖДАЮЩЕ».**
- Надвигающееся осложнение или обозначение противников: «взрыв оставляет от некробионта мокрое место, ты понимаешь, что сейчас на шум сбегутся все Красные в округе».
- Усиление против персонажа: «падать было невысоко, но из твоей котомки высыпались припасы. Собрать их будет нетрудно, но это **ЗАМЕДЛИТ** тебя».
- Занятый маркер стресса с ёмкостью в два сдвига. Учтите, что в данном варианте вы вправе отмечать маркеры с меньшей ёмкостью, если двойка уже занята. «Ночное дежурство прошло без происшествий, но безумно хочется спать: отметь второй маркер ментального стресса».

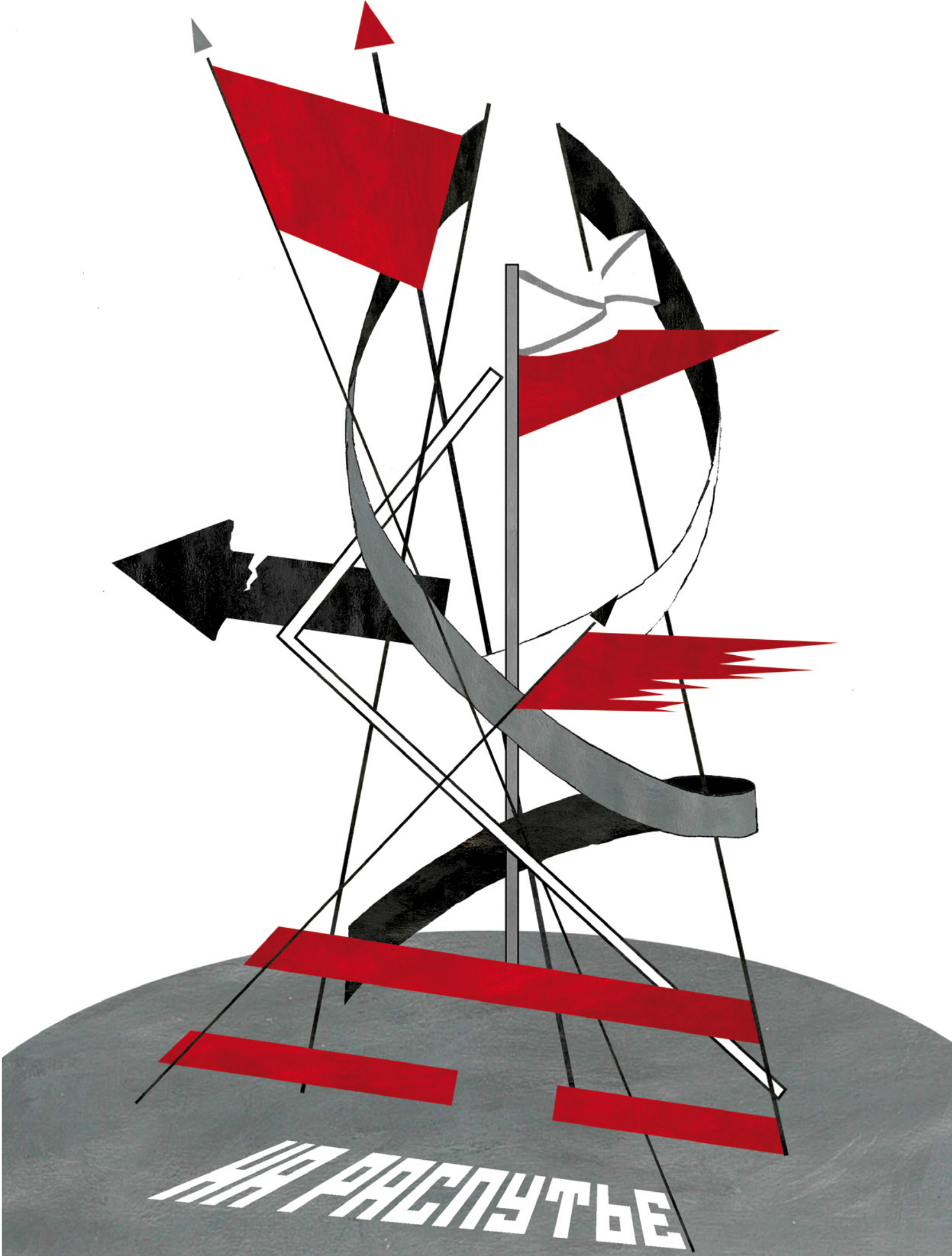
Высокая цена успеха должна прямо осложнять ситуацию. Сделайте проблему более острой! Вот несколько примеров:

- Ведущий должен ввести нового противника или препятствие в текущей или следующей сцене: «Красные не просто сбегаются на звук взрыва — они уже здесь, клацают затворами мосинок!»
- Вместо стресса — последствия, начиная с наиболее доступных. Если упал с высоты, то не замешкался, а **ВЫВИХНУЛ ЛОДЫЖКУ.** Или, например, **ОБРЁЛ СТРАХ ВЫСОТЫ.**
- Вместо усилений ведущий вправе навешивать на персонажей не просто аспекты, но и ещё давать им бесплатный призыв: «поскольку местные **ПЛЮЮТ В ТВОЮ СТОРОНУ,** тебе будет тяжко общаться с ними, пока ты не улучшишь свою репутацию».
- Порча имущества. Повреждённые вещи могут выражаться не только последствиями. Скажем, вы вправе стереть предмет из вещмешка персонажа или снизить на единицу рейтинг брони или оружия. «Ты всаживаешь свой топор в стык бронепластин технобионта, но от удара он зазубривается и теперь имеет 1 вместо 2».

Грубо говоря, простой способ заплатить высокую цену — это усугубить малую. В главе «Вождение игры» есть ещё пара специфичных примеров того, чем могут пожертвовать главные герои, чтобы достичь задуманного.

И ещё одно важное свойство цены успеха — сама возможность выбрать успех с ценой доступна только протагонистам — персонажи ведущего лишены такой возможности. Но у ведущего есть свой ассортимент альтернатив и ходов.

Климент стреляет из винтовки в упириного царя и хочет во что бы то ни стало нанести этому существу урон. Варианты малой цены в этой ситуации — усиление **ЗАКЛИНИВШАЯ ВИНТОВКА** или то, что противник продвинется на одну зону вперёд, прежде чем получит минимальный вред. Примеры высокой цены — Климент **РАСТРАТИЛ ПАТРОНЫ** впустую (ресурсное последствие) или оказался **ОКРУЖЁН** мертвецами, отвалившимися от общей массы. Он нанесёт нежити урон, но окажется в невыгодных условиях.


НА РАСПУТЬЕ

Красная Земля предлагает любому исследователю невероятный простор для приключений. Люди, вдохновлённые идеями, стремятся найти себе место в новом мире и сделать его лучше. Как минимум в том смысле, какой в него вкладывают Движения. Есть те, кто намерен вернуть всё как было, есть те, кто банально хочет выжить. Есть те, кто хочет не просто адаптироваться, а подчинить изменения своей воле. Есть желающие уйти в никуда, есть те, кто хочет повести за собой остальных, но есть и те, для кого разрушение и анархия — награды сами по себе. В этом мире найдётся место и лихим перестрелкам, и погоням, и масштабным сражениям, и боевым операциям, и политическим интригам, и жестокостям, и суровости послевоенного быта, и реалиям братоубийственной войны.

Красная Земля — родина странных явлений и событий, необъяснимых рационально. Здесь покойники встают под знамёна, исполненные долга перед Отечеством, некробионты трудятся на железных фабриках во благо Нового человека, а любой отчаянный авантюрист может заключить сделку с потусторонней сущностью в обмен на свою душу. В лесах и горах водятся злые духи, а упырь из деревенских слухов может по старой памяти по ночам боронить незасеянное поле. На Красной Земле есть место сложным выборам, философским диспутам, странствиям и выживанию, но прежде всего — интересным и опасным приключениям.

Как упоминалось выше, собравшись на первую игру, вам предстоит определиться, чему она будет посвящена, каким событиям? Красная Земля — и географически, и хронологически очень большой мир, поэтому в нём не удастся играть сразу и во всё. Сеттинг располагает к совершенно разным жанрам: от сатирической комедии и залихватского истерна с элементами мистики до мрачного детектива и оккультных военных хроник. Поделитесь своими ожиданиями, систематизируйте пожелания всех участников (обычно этим занимается ведущий) и возьмите собранный материал для создания аспектов игры. В деталях этот процесс описан на страницах 50 и 153.

Ниже представлена подборка тем для вдохновения и формулирования аспектов игры.

Темы Красной Земли

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Для многих игроков возможность принять участие в событиях, случившихся много лет назад, — сам по себе желанный опыт, особенно когда хронология мира отличается от того, что было на самом деле. Несмотря на то, что Красная Земля — это готовый прописанный сеттинг, ничто не мешает персонажам игроков запустить цепь событий, которая перекроит его до неузнаваемости. Начиная с гособразований и исторических личностей и заканчивая важными событиями.

> Канон каноном, но ваша игра — это ваша и только ваша игра. Формат НРИ как раз позволит вам получить ответ на вопрос «а что бы могло тогда случиться?» через взаимодействие ваших героев в предполагаемых обстоятельствах.

Вы вправе обращаться с фактологией «Красной Земли» достаточно фривольно, пока это устраивает всех собравшихся за столом. Что если странности в вашей кампании начнутся задолго до Перелома? Что если в 1922 году война так не начнётся? Некрокомиссары уже в 18 году и марш мертвецов, докатившийся до Восточной Европы — легко. Дерзайте!

КРУГОМ ВРАГИ

Красная Земля — это история, в которой не закончились ни Гражданская война, ни война Великая. Даже вдали от линии фронта и разбойничающих банд существование в населённых пунктах не гарантирует спокойной жизни.

Врагом может оказаться кто угодно! Нет возможности откосить от войны, есть лишь возможность выбрать себе линию фронта по душе. А уж чем заниматься — найдётся: расследованиями реакционной или, наоборот, революционной деятельности, ловлей особо опасных преступников, производством товаров для фронта и победы и так далее. Обстоятельства могут вынудить героев вести пропаганду или сбор информации, писать доносы и проявлять бдительность.

АВАНТЮРА

Красная Земля — это земля возможностей. Нет ничего запретного для решительных и целеустремлённых людей: захватить корону Российской Империи, спланировать и выполнить самое дерзкое за столетие ограбление московского зиккурата, или выкрасть великую княжну Анастасию из дома Ипатьева. Может, вы захотите заключить пари, что первыми доберётесь до Нижнекамчатска из Севастополя. Вы задумали аферу, в результате которой Деникин с Врангелем поссорятся так, что расстреляют друг друга? Или вам просто по нраву жизнь великого комбинатора, играющего на пороках людей и эксплуатирующего изъяны неповоротливой и слепой бюрократической машины? Вот далеко не полный перечень того, как любой искатель приключений обеспечит себе интересное, рискованное и сулящее большие перспективы существование.

ИСТЕРН

Также называемый «борщ-вестерн» — жанр приключенческого кино, эксплуатирующий штампы и образы из итальянских вестернов, перенесённые в декорации Гражданской войны. Действие в них разворачивается в Закаспийской области или пустынях Кызылкума. Вместо дилижансов южные пески бороздят бронепоезда, вместо солдат США — красноармейцы, вместо индейцев и мексиканцев — тюркские народы, а вместо коррумпированного шерифа — недобитый буржуй.

Технически истерн не ограничен только южными экзотическими ландшафтами. Достаточно любого фронтира — дикой местности на сотни и сотни километров вокруг островка цивилизации, где местные предоставлены сами себе, а вопросы решает тот, у кого есть наган. На Красной Земле полно таких мест.

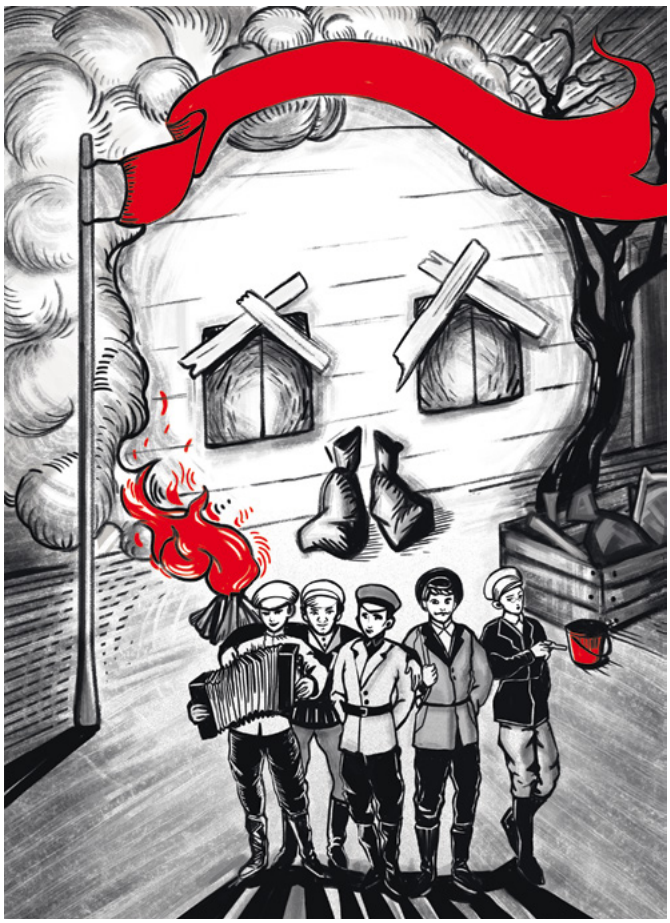
А уж погоню на лошадях за бронепоездом, по слухам везущим царское золото, можно устроить в любой климатической зоне.

ВЫБОР

Ситуации, в которые попадают персонажи Красной Земли, часто совершают выбор между собственной жизнью и жизнью друзей, идеалами и человечностью, счастьем в будущем и убеждениями в настоящем. Ничто не достаётся просто так. Благополучие всегда достигается чьими-то лишениями, сила требует жертв, революция — крови, а свобода и независимость — крови вдвойне. Как поведёт себя герой в момент истины и чем будет руководствоваться, принимая решение, чем он пожертвует для достижения цели — это весьма важные вопросы, которые так или иначе всплывут на ваших игровых сеансах.

МАГИЯ

Большой пласт игры связан с мистикой и её влиянием на мир простых смертных. После Перелома мир изменился и уже никогда не будет прежним. Потусторонние сущности уже проникли в нашу реальность и перестраивают её по своему образу и подобию. Вопрос лишь в том, на чьей стороне окажутся персонажи игроков, и как они к этому отнесутся: захотят ли они впитать часть этой сверхчеловеческой силы или будут сопротивляться всем своим естеством, заодно уничтожая колдунов и практиционеров запретного из других Движений?



ВЫЗОВ

Персонажи игроков Красной Земли — не просто неприкаянные лихие люди, обыватели или безвольные пешки в руках Движений. Это действительно Герои или Антигерои, что прожили пять лет хаоса. Они сталкиваются с тем, что обычного мещанина порвёт на тряпки за несколько секунд, а ветерана Ледового Похода заставит содрогнуться при самой мысли. Им противостоят революционные спецагенты и выдающиеся умы преступного мира, живые мертвецы, которых нельзя убить, безжалостные солдаты и бандитские шайки, порождения новой науки и обитатели лесов, которыми крестьянки пугают детей из поколения в поколение. Не бойтесь отстаивать свои убеждения: только бросив вызов всем оппонентам и демагогам, вы сможете сохранить свою Правду и даже донести её до других.

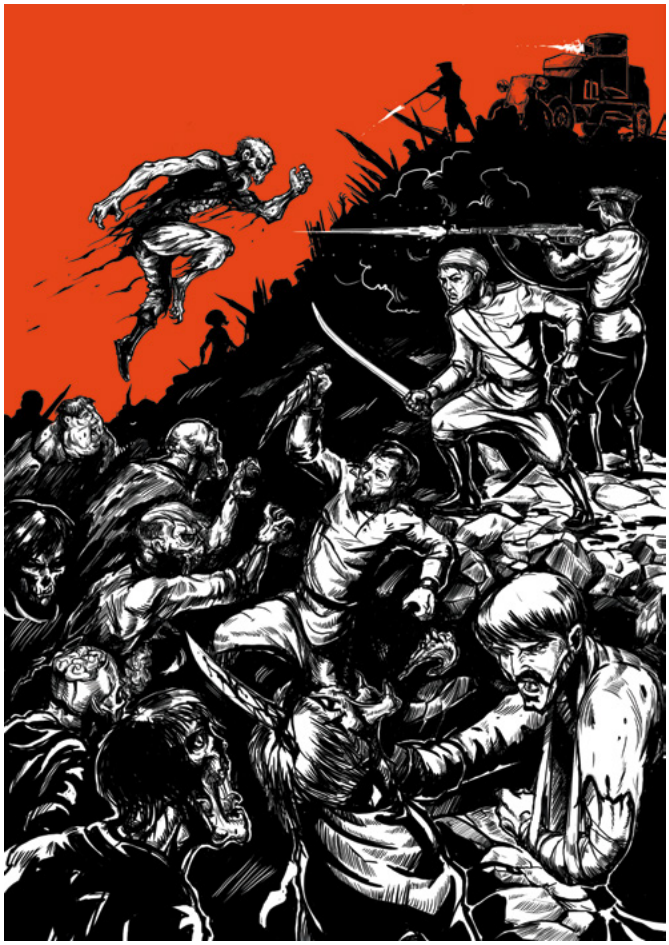
ВОЙНА

Красную Землю раздирают военные конфликты. Некогда единая, Российская Империя ныне представляет собой лоскутное одеяло из государственных образований, каждое со своим видением светлого будущего и претензиями на чужие земли и ресурсы. Вчерашние приятели сегодня идут друг на друга в штыковую атаку. Брат поднимает руку на брата. Некогда соотечественники, а теперь — злейшие враги, наводят друг на друга дула артиллерийских орудий. Кто не захотел примыкать к гособразованиям, тот, взяв со стены ружьё и топор, подался в бандиты и разбойники, проливая кровь путников и грабя обозы вдали от цивилизации.

Первая мировая война подарила людям очень много новых способов умерщвления друг друга: от бомбардировщиков до танков, от иприта до огнемёта. Будьте готовы, что боевая ситуация, в которую попали ваши герои, обернётся сущим адом, а им самим придётся узреть все ужасы войны и пережить их самостоятельно.

КОШМАР

На Красной Земле вы столкнётесь с необъяснимым, с чуждым настолько, что даже кратковременный контакт с оным грозит разрушить картину мироздания протагониста. Бесчеловечные акты геноцида, марши



мертвецов, проявление чуждой Воли, извращающей человеческую натуру и делающей из своих слуг послушные инструменты, одержимые лишь одной идеей. Кошмар необязательно подаётся сквозь призму сплаттер-хоррора, это и экзистенциальный ужас Конца Времён, тщетности борьбы и уныния.

МЕТАФИЗИКА

Мир Красной Земли — во многом метафизический. Игра предполагает, что вымышленное бытие распада Российской Империи можно описать как взаимодействие космических принципов и философских основ. В приключениях обитателей Красной Земли проскальзывает извечная борьба Порядка и Хаоса, мотивация героев может быть определена как стремление к Изменениям или Сохранению. Проблемы часто крутятся вокруг конфликта Личности и Толпы.

Обретение гармонии в беспокойной реальности Красной Земли, духовные странствия и прохождение Пути, мифические сюжеты о поиске человеком места в сотворённом высшими силами мире — Красная Земля поможет вам раскрыть все эти темы в новом ключе.

Уровни силы

Красная Земля предоставляет возможности для игры на разных «уровнях», если оценивать широту влияния главных героев на окружающую их действительность. Они отражают не столько сложность, сколько фокус вашей кампании: какими полномочиями наделены персонажи игроков и как они будут решать те проблемы и темы, что вы выбрали из предыдущего раздела.

Одно дело — приключения группы персонажей, впервые столкнувшихся с невообразимым на бытовом уровне, другое — изучение изнанки Движений и применение на практике тайн, связанных с потусторонним. На одном этапе вполне уместно посвящать события поиску денег для покупки в складчину железнодорожных билетов, на другом такие проблемы просто не стоят, потому что у персонажей есть свои броневые составы или даже станции.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ

На этом уровне всё, что встречается на Красной Земле, затрагивает ваших персонажей напрямую и требует их личного участия. В приключениях вы полагаетесь на себя, свои навыки, ресурсы и связи. Будь то путешествие, столкновение с чертовщиной, выживание в условиях голода и химических атак, конфликты мировоззрений, отбивание самоубийственных набегов бандитов, выслеживание контры и её ликвидация, оккультные или ново-научные практики и изыскания — всем этим предстоит заниматься вашим героям, вне зависимости от их принадлежности к Движениям.

МАССОВЫЙ

Вы политические фигуры, имеющие власть, статус и ресурсы, достаточные для учреждения собственных боевых банд, эскадронов, станиц и баз. На этом этапе у вас уже есть контингент подчинённых и вверенные отряды, на которых можно и нужно сваливать поручения.

С другой стороны, масштаб проблем как раз предполагает участие большого количества людей. Вам придётся вести бои за населённые пункты, прокладывать железнодорожные пути, проводить массовые мероприятия, например, по предотвращению распространения тифа в своём «домене», или организовывать гностическую развёрстку или «очищение» земли. И, конечно же, на этом уровне вы воплощаете идеалы Движения в масштабах городов или целых губерний.

МИСТИЧЕСКИЙ

Он же «тайный». На этом уровне ваши персонажи уже достаточно сильны и влиятельны, чтобы не беспокоиться о жизнях вверенных им людей. Они находятся на самом высоком уровне Движения, доступном человеку, и обладают огромным арсеналом сверхъестественных сил. Способность видеть изнанку мира и трактовать желания сущностей Движений открывают им поистине безграничные возможности.

На этом уровне силы герои заняты подстройкой мира под образ навязанного им идеала и по щелчку пальцев способны на то, что заняло бы на предыдущих уровнях множество ресурсов и времени. Зачастую персонажи бросаются в духовные поиски: пытаются трактовать принципы Движений, постигают мудрость, ведут борьбу с идеями, нежели с конкретными монстрами или явлениями. Государства, партии, армии — всё это фигуры, которыми они ведут игру на огромной шахматной доске. Приз в этой игре — власть над Красной Землёй.

Некоторые персонажи на мистическом уровне пытаются найти способ избавиться от влияния Движений: разорвать круг и сбросить потусторонние оковы.

Главные угрозы игрового мира

Решите, какие опасности или обстоятельства Красной Земли будут побуждать персонажей к действию — это один из способов ответить на вопрос, про что будет ваша игра.

Угроза — это опасность, которую протагонисты захотят устранить или нейтрализовать и, следовательно, они обязательно с ней столкнутся в течение игры. Однако угроза — это, как ни странно, не самоцель, это средство для раскрытия геройских качеств. Хорошая угроза — та, которая не просто мотивирует протагонистов, но и ставит их перед важным выбором.

Придумайте две главных угрозы совместно и запишите их на карточках или в своём блокноте. Они станут аспектами, которые можно будет призывать на помощь или во вред на протяжении всей игры.

Есть два вида угроз.

- Насущные угрозы. Это проблемы, которые уже существуют в мире — возможно, давно — и главные герои разбираются с этими проблемами, чтобы сделать Красную Землю лучше. Примеры: недорезанные буржуи, красная зараза, мародёрство, голод и болезни, нападения чудовищ.
- Назревающие угрозы. Это вещи, которые только начали проявляться в мире, но способны принести ему большое зло, если наберут полную силу или достигнут своих целей. Главные герои борются с этими проблемами, чтобы как минимум отстоять свои идеалы, а как максимум — спасти мир. Примеры: Врангель движется на Царицын, приближается Полынь-звезда, ширится аномалия Петрограда.

Для начала достаточно двух угроз. Вариант с одной насущной и одной назревающей угрозами часто встречается в литературе: отважные герои пытаются предотвратить надвигающуюся катастрофу, но и текущее положение дел их не устраивает. Если угроза будет всего одна, то вокруг неё и будет вращаться вся игра. Три или больше угроз одновременно создают комплексное сюжетное повествование, более сложное в управлении и подготовке.

Проработка угроз не всегда предшествует созданию персонажей. Иногда, наоборот, у игроков есть чёткие идеи, за кого они хотят играть, а объединяющий фактор появляется позже. Аспекты персонажей могут подкинуть идеи для будущего сюжета. Помните, они акцентируют внимание на самых важных чертах героев и связывают их с реалиями Красной Земли.

Можно рассматривать угрозу как одно большое навязанное персонажам событие по принципу аспектов. Угроза предполагает, что произойдёт нечто нежелательное для всех протагонистов, но они смогут разобраться с этим обстоятельством в несколько промежуточных этапов, если уделят достаточно внимания. Вот перечень вопросов для придумывания общего угрожающего фактора:

- Кого на Красной Земле не устраивает, что у персонажей есть определённые аспекты?
- Является ли аспект персонажа естественным продолжением угрозы?
- Связи и отношения, указанные в аспекте, могут стать проблемой?
- Описывает ли аспект элемент предыстории персонажа, который может сейчас всплыть и создать трудности?
- Есть ли в аспекте нечто важное, что можно поставить под удар?

Предположим, что один из персонажей игроков — цесаревич Алексей, чудом спасённый другими протагонистами из Ганиной ямы и избежавший сожжения с остальными членами царской семьи. За ним по пятам следуют ликвидаторы Спецотдела ВЧК РССР, а значит, они угрожают и всем остальным героям.

Можно взять угрозу из мира вокруг — использовать фоновые конфликты, например, наступление Колчака, вездесущая контра, слухи о пришествии антихриста. Сугубо внешняя угроза менее «личная», но это не значит, что она должна быть скучной. К тому же она вовлекает всех персонажей игроков и затрагивает персонажей под управлением ведущего. Что если действие вашего приключения развернётся в Воронеж-

ской области накануне марша мертвецов? Вдруг, допустим, Сидерический синклит начал охоту на группу протагонистов с целью ритуального убийства? Простое путешествие на юг через Алаш-орду — это само по себе испытание, а налётчики наверняка встретятся не единожды.

Задайтесь вопросами:

- Какие опасности для персонажей игроков порождает угроза?
- Если нет прямого конфликта, то как иначе может проявить себя проблема?
- Есть ли третье лицо, заинтересованное в устранении опасности?
- Какие действия приблизят конец угрозы или создадут сложности?

При создании угрозы интереснее будет объединить предыдущие два пункта. Внешняя опасность сама по себе опасна, но персонаж с определённым аспектом будет наиболее интересен в конфликте с ней, чем кто-либо ещё. Из примера выше про Сидерический синклит, что, если одна из его жертв — бывший член этого общества? У синклита есть дополнительная мотивация устранить его. Или, допустим, альтер эго игрока — знахарка Зелёного движения и она с остальными главными героями пытается остановить надвигающийся мор, запущенный более могущественными колдунами зелёных.

Есть способ создания угрозы не из одного аспекта, а из связей между двумя аспектами, желательно принадлежащих разным героям. При этом задачи остаются чем-то личным для персонажей, но их масштаб расширяется — они охватывают сразу несколько действующих лиц или же позволяют вплести в сюжет историю каждого персонажа игрока.

Большим помощником в этом случае станут описанные ситуации и контекст появления аспектов на этапе «трёх фаз» (смотрите страницу 60). Что, если те конфликты не исчерпали себя или создали осложнение для одного из участников, о котором никто тогда не подумал?

Сама принадлежность к разным движениям создаёт проблемы. Красные могут сотрудничать с Белыми, сражаясь против хаоса и анархии, но будут конфликтовать по всем остальным точкам зрения. Более подробно по движениям смотрите на странице 64.

ПРЕВРАЩЕНИЕ УГРОЗ В АСПЕКТЫ

Превратите ваши идеи в аспекты, которые можно будет призывать в любой момент игры кому угодно. Запишите их названия, а ниже добавьте краткое пояснение, чтобы не забыть, о чём речь.

Ведьма Агриппина, бомбист Матвей и коробейник Степан — протагонисты в истории, которая разворачивается в Выборгской губернии в 1921 году. Персонажи планируют навести шороху в регионе, на бумаге под покровительством Королевства Финляндии, и показать Белым, что эта земля им не принадлежит! Близость к Петрограду, наводнённому ужасами и чудовищами, также не сулит ничего хорошего. Республика МРАК им тоже не союзники, так как у пиратов Балтийского моря здесь сугубо корыстный интерес.

Ведущий, подумав, записал **Орден Железного венца** и **Нарастающая бесовщина** как два игровых аспекта. К первой карточке он приписал «эзотерическое офицерское братство белых, насаждающее традицию». Подпись ко второй гласит: «монстры из Петрограда».

ВОПРОС С ПОДВОХОМ

Важно понимать: угрозы — это не всегда то, что нужно побеждать любой ценой. Есть вещи, которые одолеть нельзя: это просто факты типа битвы за Москву или сошествия ангелов под Казанью, или установки на уровне договорённостей. Есть угрозы как фон или фундамент, на котором протагонисты построят свою историю. Более того, не всегда взаимодействие с угрозой следует оценивать в исходах «победить / проиграть». Роль опасности может затрагивать жизненные уроки, вынесенные героями из конфликта, что персонажи спасли или потеряли, или куда после столкновения отправились дальше. Глава «Путь героя» также касается этой темы.

Копаем глубже

С помощью угроз вы также можете подчеркнуть важность более мелких элементов Красной Земли. У любого места или организации, важных для вашей истории, будут свои насущные или назревающие проблемы.

Как выше говорилось, двух «фоновых» угроз хватит для вашей игры, а каждому из мелких элементов хватит и по одной. Чтобы не перегружать себя лишними сущностями с самого начала, отложите создание опасности до того момента игры, когда это станет актуально.

Станция Антреа, где ведущий предлагает начать приключение, известна тем, что именно там Маннергейм приносил свою первую Клятву меча. Посовещавшись, группа приходит к мнению, что местная угроза для их ячейки анархистов — слухи о настоящем мече Маннергейма, спрятанном здесь. Сплетни привлекают сюда оккультистов и мистиков из Гельсингфорса. Локальная угроза звучит как **«ОККУЛЬТНАЯ ИСТЕРИЯ».**

Места и лица

Следующий этап: связать угрозы с определёнными персоналиями и местами, доступными для взаимодействия. Придумайте, кто или что представляет надвигающиеся проблемы или приближает их? Если какой-то элемент игрового мира должен оставаться загадкой для главных героев, обозначьте его только в общих чертах, а подробности раскроются уже в ходе игры.

Как обычно, после придумывания лица или локации, запишите аспект, которым вы отразите отношение к угрозе или роль в грядущих событиях.

Генерал Мацкевичус — член офицерского братства Белого движения, проводящий в районе Выборга мобилизационные меры для нужд Юденича. Рано или поздно его бронепоезд окажется в Антреа, и белогвардейцы постучат в дверь каждого дома. Его аспект — **БРАТ-ЕПИТИМНИК Железного венца.**

Арви Ээролайнен — охотник, который хорошо знает местность и готов за большие деньги проводить любого желающего в заброшенную летнюю резиденцию генерала, где хранится меч Маннергейма. Естественно, это замануха для наивных приезжих: охотник отведёт человека в заброшенный блиндаж, где ожидают бандиты. Аспект Арви — **САМОЕ ЧЕСТНОЕ ЛИЦО НА СТАНЦИИ.**

Марфа Стоногова — одинокая трактирщица, прячущая у себя в подвале двух детей, мальчика и девочку, — беженцев из Петрограда, выдаваемых за дальних родственников. Дети помогают ей с домашними хлопотами, но могут аннигилировать любого, кто посмеет им угрожать, разметав его мозги по стенке безо всяких видимых усилий. Аспект Марфы: **СЕРДОБОЛЬНАЯ ОДИНОКАЯ ЖЕНЩИНА.**

Этого пока хватит.

Создание персонажей

Создание протагонистов — это также и этап создания игры. Выше вы могли видеть, что, например, при придумывании угроз можно отталкиваться от аспектов персонажей игроков, а можно и наоборот: сначала задать рамки приключения, а потом, набравшись идей, поместить в них главных героев. Поэтому при создании новой игры этот порядок не принципиален — начните с него, если хотите, а можете им завершить.

Десять шагов на пути к бессмертию

В этой главе вы узнаете, как создать персонажей под вашим управлением, какие у них есть параметры, сильные и слабые стороны, области компетенции и неординарные качества.

Создание персонажа включает в себя элемент предыстории: где он был, что делал, почему и как он связан с Красной Землёй, а также остальными героями и героинями. Сверх того, оно готовит почву для нового этапа истории. Каждая сюжетная арка естественным образом перетекает в следующую. А самая первая арка — это создание протагонистов. Немаловажный момент, что этот процесс — совместный для всех участников: он даёт возможность всем познакомиться, а также наладить взаимопонимание между игроками и ведущим.

Анкета персонажа («Личное дело») по этому QR-коду предназначена для удобного хранения всей важной информации о героях.

Краткий инструктаж

1. Образ. Определитесь с образом: за кого вы хотите играть:
   a. Проработайте концепцию персонажа.
   b. Продумайте, что ему мешает.
   c. Опишите кредо протагониста: что его вдохновляет и ведёт?
   d. Дайте своему альтер эго имя.
2. Сведение партии.
   a. Первая фаза: опишите первое приключение героя.
   b. Вторая и третья фазы: опишите, как встретились пути вашего персонажа и двух других.
3. Движение: определитесь, к какому Движению Красной Земли принадлежит или хотя бы склоняется ваш герой.
4. Навыки: выберите навыки и запишите их значения. Учтите бонусы, предоставляемые выбранным Движением.
5. Трюки: выберите или придумайте от нуля до пяти трюков.
6. Если выбранный уровень силы благоволит, то отдельно пропишите отряд и ступени посвящения в тайну Движения. Это может уменьшить обновление.
7. Обновление: посчитайте, сколько жетонов судьбы вы получаете в начале каждой игровой сессии.
8. Ресурсы. Определите запасы силы воли и здоровья вашего героя.
9. Снаряжение: впишите вещи, которыми владеет персонаж.
10. Финальные штрихи: добавьте описательных деталей, фактов.

Шаг 1. Замыслы

Прежде чем приступить непосредственно к выдумыванию героя шаг за шагом, обратите внимание на важные качества, присущие всем без исключения протагонистам. Все персонажи игроков создаются с учётом следующих замыслов:

Инициативность

Ваши альтер эго должны проявлять инициативу в решении своих проблем. То есть, у них есть мотивация влезать в конфликты и сложности, и они не должны сидеть и ждать, пока ситуация сама собой пройдёт. Когда появится опасность — вы выйдете ей навстречу и рискнёте ради поставленной цели.

Это вовсе не значит, что ваши герои бездумно кидаются в любую авантюру — не стесняйтесь планировать операции или отступить, если обстоятельства не благоволят. Это лишь значит, что такие качества персонажей, как лень, безучастность или полная неконфликтность совершенно нежелательны.

Драматизм

Драма порождает конфликт, конфликт порождает драму. Конфликты, которые вы задумываете для вашего действующего лица, будь то сугубо личные проблемы или беспощадная борьба ради всего хорошего и против всего плохого (или предпосылки для их развития) должны требовать принятия сложных решений, а качества героя — вызывать сопереживание в том или ином виде. Вам самим должно быть интересно эти конфликты развивать.

Если вы придумали персонажа, бросившего вызов целому Движению за право вести нормальную жизнь, это хороший пример. Если вы создали машину для убийств без личности и мотивации, у которой есть номинальный внутренний конфликт, не попадающий в тему игры — значит, вы ошиблись на этом этапе.

Компетентность

Ваш герой, кого бы вы ни создали, — человек (и не только человек) компетентный. Такой персонаж может разными способами справиться со встающими перед ним испытаниями, он во многом способнее обычного смертного из толпы, и если он за что-то берётся, то знает, что делает.

> Игровая механика по умолчанию поддерживает этот замысел: вам не нужно кидать Fate-кубики там, где герои компетентны, и нет предпосылок для вызова или создания значимых исходов. Если ведущий просит бросать кубики на завязывание шнурков и оценку результата ковыряния в носу — это явно не то, на что рассчитана система.

Однако помните, что компетентность — это вовсе не всемогущество. Ваши персонажи будут ощущать горечь поражений и проваливать заявленные действия. Но даже в таких случаях у вас будет шанс выбрать меньшее из двух зол и сделать всё возможное, чтобы избежать катастрофы. Вы также оставляете за собой контроль над описанием последствий провалов и травм.

Рост

Образ, который у вас получится в процессе создания протагониста, не отлит в бронзе. Действия ваших героев меняют мир, а значит, проблемы, с которыми вы начинали игру, рано или поздно канут в прошлое, а на их место придут новые заботы и причины новых конфликтов. Будьте готовы исправлять своих персонажей в ответ на изменения, происходящие на Красной Земле.

Каждый игровой сеанс, каждый сценарий — это возможность узнать о своём герое что-то новое или исправить старое.

Шаг 2. Образ персонажа

Пора определить ключевые аспекты вашего альтер эго — концепцию, идеал и проблему.

Концепция

Аспект-концепция должен максимально ёмко ответить на вопрос «Кто ты?». За кого вы собираетесь играть? Какой образ формируется в голове? Что за узнаваемый типаж или герой революции, Гражданской войны и постапокалиптической царской России вы хотите воплотить? Что в нём экстраординарного? Какой фразой можно охарактеризовать уникальность героя или готовность отправиться навстречу приключениям и опасностям?

Проще всего вписать в концепцию уже готовый типаж: **матрос с броненосца, пламенный оратор, офицер в бегах, беспощадный атаман, великий комбинатор из Омска.** Можно отразить репутацию героя **(гроза Южного фронта, беспринципный штабной карьерист, единственный шаман в Диком Поле),** профессию или призвание: **деревенский мастер на все руки, инженер Новой науки, витебский дипломат.** Если вы играете с отрядами, то наверняка захотите выразить роль в команде через аспект и для этого концепция вполне подойдёт: **замполит «Алого горизонта», командир «Ставра Годиновича»** или **полковой медик** — прекрасные номинанты.

Образы-концепции бывают не только собирательными, но и построенными на деконструкции: **увечный есаул, попадья с пулемётом, сталевар-экстрасенс.**

Вы можете отразить в концепции идеологию протагониста. **Белый офицер запаса,** это не то же самое, что простой **офицер запаса.** Аналогично **член-корреспондент Царской Академии Наук** может быть как переметнувшимся **Красным,** так и **Белым.** Учтите, что концепция хоть и задаёт идеологическую приверженность героя, она её не конкретизирует, для этого лучше воспользоваться отдельным аспектом.

Это не единственные подходы к концепции, но с них можно начать.

Не переживайте, если сразу не получается родить изящное и ёмкое описание: вам предстоит создать ещё четыре аспекта, и необязательно сразу делать всё идеально. В случае творческого кризиса запишите свою идею, просто зафиксируйте на потом. Придумали фразу позже? Отлично! Или, может, другой участник игры подкинет оригинальную идею. Как упоминалось ранее, вы вправе оставить место на листе пустым.

Пересечения между концепциями разных персонажей возможны, пока у них остаются свои уникальные детали. А если концепции задумываются похожими, например, когда ведущий предлагает игру за деревенских **ходоков,** отправляющихся в паломничество до Москвы, то должны обязательно различаться как минимум проблемы главных героев.

Концепция и проблема связаны, поэтому создать интересного, живого персонажа проще, если воспринимать их как одно целое, а не по отдельности. Разобравшись с этим шагом, двигайтесь дальше. Не волнуйтесь — если образ вашего персонажа позже эволюционирует, отлично! Вы всегда сможете вернуться к первому шагу и что-то поменять.

Проблема

Проблема — это аспект, который отвечает на вопрос «что усложняет персонажу жизнь?» Она втягивает протагониста в неприятности и, следовательно, приключения. Проблему нельзя решить легко (иначе герой бы уже это сделал), но и сковывать по рукам и ногам она не должна. Нельзя, чтобы персонаж сталкивался со своей проблемой ежеминутно.

Многое создаёт трудности обитателям Красной Земли. Пороки и стигматизация (**баба на корабле, забубённый, курильщик опия, алкоголичка),** увечья **(чахоточный, подслеповатая),** или знаковая черта характера **(любитель знатно закусить, боится кошек)** подойдут прекрасно. Интересный вариант, если аспектом удастся отразить внутренний конфликт персонажа.

Классовая принадлежность — это тоже потенциальный источник опасностей. Иметь **дворянское происхождение** и состоять в ордене Красного Знамени — чревато. Сложные отношения героя

с людьми и организациями способны испортить жизнь. Это всевозможные классовые враги, заговорщики, неприятели со времён Великой войны, коллеги, превращающие работу в ад, или даже семья или друзья, часто попадающие под перекрёстный огонь. Примеры: **сбежавший подопытный ВЭИ, обязана жизнью атаману Сергиенко, поддельные документы на чекиста.**

Аспект не нужно формулировать исключительно в отрицательном ключе — достаточно понимать, что он может создать для персонажа осложнение или резко ухудшить положение. Такие качества, как **заносчивость, принципиальность, чувство справедливости** и **обострённое классовое чутьё** — хорошие кандидаты в аспект-проблему. Даже добродетели и высокие моральные качества вполне могут создавать трудности для персонажа. **Великодушие к проигравшим, непротивление злу насилием, чрезмерная набожность** и многие другие черты характера, которые могли бы считаться положительными в иное время, запросто осложнят жизнь героя.

Проблема не должна дублировать концепцию. Если ваша концепция — **красный ликвидатор,** то проблема вроде **первый враг буржуазии** лишена смысла! Добавьте деталей или сместите акценты, чтобы придать уникальности, скажем, на **первого врага штабс-капитана Егорова.**

Проблема подчиняется общим правилам аспектов: из неё можно извлечь выгоду в определённых условиях. Героиня источает **смрад мертвечины?** Этот аспект пригодится и даст бонус, когда понадобится напугать домашних животных, например, лошадей. У персонажа **кривые руки** — он идеально подойдёт для саботажа сложного технического прибора. Скорее всего, это случится само собой. Персонаж с **тягой к бранным словам** наверняка найдёт ругательство, способное пронять самого стойкого и невозмутимого собеседника.

Борьба с проблемой делает персонажа сильнее. Ведь пороки формируют не только уязвимости и соблазны, но и стержень — вы знаете, каким человеком хотите стать.

Хотя и концепция, и проблема могут говорить о мировоззрении, для его отражения есть особая категория аспектов — идеалы.

Идеал

Идеал — проявление принципов Движения, накладывающих отпечаток на своего последователя. Это моральный выбор, однажды сделанный вашим персонажем, уверенность в котором будет подвергнута сомнению в процессе приключений. Концепция с проблемой могут описывать взаимоотношения персонажа и силы, но лишь аспект-идеал ответит на вопрос, чего персонаж хочет от Движения.

Сформулируйте этот аспект в виде девиза, лозунга, философской установки или поговорки, основываясь на идеологических началах Движения. Выбор кредо ещё не говорит об окончательной приверженности вашего героя. Скажем, персонаж, разделяющий революционные настроения, может примкнуть и к Чёрным, и к Красным. Уже в процессе игры он определится окончательно или, разочаровавшись в идеале, посмотрит в сторону других учений. Если вы хотите определиться сперва с Движением, то в таком случае проследуйте к Шагу 4 (страница 64).

У каждого Движения есть 4 группы идеалов. Три парных группы революция-традиция, личность-толпа, анархия-закон и одна уникальная. Под каждым идеалом приведён перечень готовых аспектов, но вы можете подумать над интересной формулировкой, если увиденное вас не устроит.

Идеалы анархии

Другие названия: воля, самоуправство, хаос.

Люди, следующие этому идеалу, считают, что законы и жёсткие иерархические структуры вредны. Человечество потеряло себя в хитросплетении навязанных ему ограничений, поэтому от них нужно избавиться. Новыми обществами должны управлять либо глубинные регуляционные механизмы, либо высокие моральные качества их членов, либо вообще неписаные правила и понятия. Впрочем, некоторые сторонники этого идеала ратуют за анархию исключительно из корысти и личной выгоды.

Кто силён, тот и прав

Кто палку взял, тот и капрал

Анархия — мать порядка
Не суди и не судим будешь
Человек человеку волк
Не подмажешь — не поедет
Весел, когда под откосы летят поезда
Ты нужен начальнику, а он тебе — нет

ИДЕАЛЫ ЗАКОНА

Другие названия: иерархия, порядок, система.

Люди, следующие этому идеалу, верят в систему и общество. Они считают, что только сложные общественные нормы и стратификация отличают людей от животных. Приверженец закона уважает правосудие, слушается приказов старшего по званию и везде старается навести порядок, даже если это неконструктивно и вредит процессу.

Дисциплина — мать победы
Кнут не мучит, а добру учит
Благородство обязывает
Сказано — сделано
Иди вперёд, хотя бы передних и били
Каждому по потребностям
За взятки не по головке гладят, а куда надо садят
Незнание закона не освобождает от ответственности
Соблюдай порядок — сон будет сладок

ИДЕАЛЫ РЕВОЛЮЦИИ

Другие названия: изменения, реформация.

Это аспект для реформаторов. Если вы считаете, что старые ценности изжили себя, а потому должны сгореть в очищающем пламени Революции, то это для вас. Идеал охватывает стремление искать новые способы решения старых проблем (даже если проверенные методы существуют), переосмысление наследия, а также построение новых типов обществ и экономических формаций.

Мы наш, мы новый мир построим
За октябрьскую нашу свободу — в огонь и воду
Мы пойдём другим путём
Бога нет
Женщина тоже человек
Кто делает революцию наполовину, тот роет себе могилу

ИДЕАЛЫ ТРАДИЦИИ

Другие названия: сохранение, консерватизм, контрреволюция, обычаи, уклад.

Кто поддерживает идеалы традиции, те превозносят старую культуру и ценности. Для таких людей характерно избегание всего нового, включая круги общения, бытовые, политические и культурные нововведения. Традиционалисты бывают суеверны, набожны и готовы сохранять свой уклад любым способом — этот идеал не исключает насилия по отношению к чужакам и посягающим на старые порядки.

Эх, были люди в наше время
Жизнь — за царя!
Если кровью вымазать дуло ружья, то не будет промаха
Прогресс от лукавого
Нам чужого не надо
За веру и верность
Уважай чужую вѣру и ея храмы
Мы всегда так делали и будем

ИДЕАЛЫ МАСС

Другие названия: народ, толпа.

Вера в народ как в единую силу, наделённую общей волей и разумом — главная черта этого идеала. Кредо массовости взывает к сплочённости, командной работе и взаимовыручке, но пренебрегает сильными сторонами конкретного человека. Если ваш герой тяготеет к корпоративизму или коллективизму, то этот аспект подойдёт оптимально.

Смело, товарищи, в ногу!
Один за всех и все за одного!
С волками жить — по-волчьи выть
Все побежали, и я побежал
Человек без народа, что дерево без плода
Освобождение человечества будет всеобщим, либо его не будет вовсе.
Сам погибай, а товарища выручай
В народе найдутся сильнее сильного, умнее умного
Революционный долг — дело каждого

ИДЕАЛЫ ЛИЧНОСТИ

Другие названия: индивидуализм, лидерство, эго.

Личность — главная движущая сила истории, а народ — лишь ведомая масса. Таково кредо индивидуалистов, смелых и харизматичных людей и даже тех, кто осознаёт себя пешкой на фоне более значимых фигур. Если вы — прирождённый лидер, эгоист, вам претит идея равенства или хотя бы просто ощущаете себя не таким, как все, то вам благоволит идеал личности.

Своя шкура всегда дороже

Победителей не судят

Сейчас я говорю, а вы слушаете

Quod licet Jovi, non licet bovi

И один в поле воин

Офицер — всем солдатам пример

Герои куют победу

ЛИХОСТЬ

Другие названия: азарт, беспредел, разгул, риск, кураж.

Это идеал Чёрных. Для владельца этого аспекта важен кураж и эмоции, накатывающие при азарте. Лихость благоволит смелым, тем, кто ходит по краю, испытывает Фортуну и смотрит в глаза Смерти — нет такой силы, которой герой не смог бы бросить вызов. Лишь наполненная яркими красками и постоянным риском жизнь имеет цену и смысл, а со смиренным стадом, неспособным поставить всё на карту ради истинных ощущений, дозволено делать всё, что заблагорассудится.

Сам чёрт не брат

Будь реалистом — требуй невозможного

Удаль города берёт

Понт дороже денег

МАШИНА

Другие названия: завод, механизм, техника.

Уникальный идеал Красного движения. Он ведёт своих последователей к построению светлого будущего, в котором не будет места угнетению человека человеком. Научно-техническая и социалистическая революции обеспечат все потребности людей, и труд из жизненной необходимости станет приятной и полезной деятельностью на благо общества, работающего как слаженный механизм. Для этого нужно культивировать труд, совершенствовать технологии и внедрять их во все сферы жизни, безжалостно искореняя мракобесие, лень и ретроградство.

Технику любишь — победу добудешь

Техникой владеешь — всё преодолеешь

Поболе грамотных, поменьше дураков

Производство — наша цель!

Учёный водит, неучёный следом ходит

ЗЕМЛЯ

Другие названия: естество, натура, безначалие.

Идеал Зелёного движения. Приверженцы этого аспекта идут дальше, чем просто вернуть старые порядки. Человечество, вскормленное Землей-Матушкой, должно на ней жить и в конце концов в неё возвратиться. Люди должны быть частью природы, а не эксплуатировать её. Земле не нужны хозяева и перемены, её жизнь течёт своим чередом, и человек будет счастлив лишь тогда, когда вольётся в этот круговорот и будет заботиться о мире, чтобы мир заботился о нём. А всякий, кто в слепоте своей не разумеет этого, будет сметён с её лица беспощадной стихией.

Что посеешь, то и пожнёшь и прочие варианты этой мудрости: **Землица-Матушка возьмёт своё**

Назад к корням!

Кто мать – сыру землю любит, тот голоден не будет, кто надеется на небо, тот сидит без хлеба и другие подобные сентенции.

ДУХОВНОСТЬ

Другие названия: благородство, дух, чистота.

Идеал Белых. Его последователи считают, что сознание управляет бытием, а идеальное начало должно властвовать над материальным. Люди не исключение: они чётко разделены на благородное духовное начало и низменное плотское, и первое должно управлять вторым. Каждый должен очистить и закалить свой Дух, а неспособные на это будут освобождены от оков бренной плоти ради своего же блага.

Жизнь — родине, честь — никому

У чести нет ни флангов, ни тыла, а везде фронт

Твёрдость духа красит человека

Хоть мошна пуста, да душа чиста

Матвей, идейный нигилист со стажем, живёт по принципу **НИКОГДА НЕ РАБОТАЙ!** Труд выгоден лишь эксплуататорам, а есть много других способов получить добро, не горбя спину. Кредо Агриппины — **ПЛЮНЬ ЧЕРЕЗ ПЛЕЧО, ДУРАК!** Суеверия проверены временем, и если их не соблюдать, можно быстро расстаться с жизнью. Идеал Степана: **ГРАБЬ НАГРАБЛЕННОЕ.** Он оправдывается тем, что возвращает народу его исконные богатства и права.

Имя

Пожалуй, самый ответственный шаг, это придумать протагонисту имя. Аспекты можно переписать в процессе игры, навыки тоже будут, скорее всего, меняться друг с другом местами и расти. Даже запас жетонов судьбы не детерминирован. И только имя героя или героини останется неизменным в течение многих и многих игровых встреч.

Если вы испытываете затруднения, то выберите одно из старорежимных имён для воссоздания надлежащей атмосферы и колорита. Найти их вы сможете в Приложении: страница 228.

Шаг 3. Три фазы

Так называется техника сведения отдельных персонажей в единую группу (оригинальное название в правилах Fate Core — phase trio). Когда у вас есть набросок или образ героя «здесь и сейчас», переходите к этому этапу.

В рамках каждой фазы вам предстоит описать парой предложений событие, произошедшее с вашим героем, и извлечь из него аспект. В первой фазе вы пишете первое приключение из прошлого, во второй — дописываете чужое приключение от лица своего протагониста, а в третьей фазе вставляете своего героя в историю, где уже встретились двое других персонажей игроков. Эту последовательность повторяет каждый, а, значит, все персонажи пересекаются друг с другом дважды и никто не остаётся за кадром.

Возьмите отдельный лист бумаги или стикер (чтобы было удобнее передавать соседям) и готовьтесь записывать в каждой фазе. Не нужно много писать — графомания неудобна и неинтересна ни вашему ведущему, ни остальным игрокам — на каждый цикл хватит пары предложений или всего одного абзаца в пятьдесят слов. Кстати, в этом абзаце их пятьдесят.

После обсуждения написанного вам предстоит придумать, какой аспект можно из этой ситуации извлечь. Бывает и обратное: когда существующий аспект создаёт интересную идею для предыстории.

Первая фаза: ваше приключение

Первая фаза — это становление персонажа. Первый фильм, роман, эпизод сериала с ним в главной роли. Придумайте и зафиксируйте содержание этого эпизода парой-тройкой предложений на отдельном листочке. Обсудите с ведущим, какой аспект напрашивается из рассказанной истории. Если вы уже определились с идеалом, то придумайте, как этот выбор стал отправной точкой в приключениях вашего персонажа.

Если вы в ступоре, обратитесь к уже известным вам аспектам, найдите дилемму, которая вывела бы их на первый план. В какую передрягу вы ввязались из-за них? Что помогло вам из неё выпутаться? Спросите совета у остальных сидящих за столом. Вот несколько наводящих вопросов и тем:

- Случилось что-то плохое. Возник конфликт. Что это было? Это произошло с вами, подчинёнными, близкими или родственниками?
- Как вы решили поступить? Какую цель преследовали?
- Кто противостоял вам? Вы ожидали, что вам будут противостоять?
- Вы победили? Проиграли? Каковы были последствия вашей авантюры?

При написании этого эпизода важно, чтобы что-то происходило. Если в рамках вашей истории меняются только обстоятельства, но не возникает никаких событий — это плохо: ведь с вашим материалом будут работать другие игроки, им нужно от чего-то отталкиваться, чтобы вписать своих героев.

Также важно, чтобы первое приключение хронологически не было слишком далёким. Возможно, события Великой войны, первые дни революции, пару лет назад — вот допустимые пределы. Лучше не уточнять сразу точную дату приключения персонажей, а решить это позже, когда станет ясно, как каждый из вас вписан в истории остальных, иначе можно получить несколько временных парадоксов.

Пустых мест под аспекты персонажа всего пять. Каждая «фаза» позволяет вписать ещё по одному. Но три ключевых аспекта к этому моменту у вас уже есть. Если вы не выбрали идеал, то лучше всего посвятить ему самое первое закадровое приключение: подгонять творческий процесс под заранее известный вам результат в виде аспекта — это и технически сложно, и не круто. Если же идеал вам известен, то не придумывайте аспект на этом этапе — и предыстория становится важной сама по себе: за счёт контекста, к которому ведущий привяжет угрозу, а остальные игроки — своих альтер эго.

Первое приключение Агриппины началось, когда она бежала из Лавриков подальше от Петроградского инцидента. Её муж, вопреки уговорам, не взял с собой горсть родной земли и был съеден кадаврами по пути в Токсово. Кредо Агриппины: **ПЛЮНЬ ЧЕРЕЗ ПЛЕЧО, ДУРАК!**

Игрок за Степана записывает, как его герой вломился в усадьбу помещика и украл лошадь, после того как услышал «декретъ о землѣ», но остальным крестьянам это не понравилось. Его аспект в этой фазе: **ГРАБЬ НАГРАБЛЕННОЕ.**

Первое приключение Матвея: он угодил в околоток за настоящий саботаж на Путиловском заводе, после того как несколько вечеров зачитывал товарищам труды современных экономистов. Так появился его идеал: **НИКОГДА НЕ РАБОТАЙ!** Это событие происходит до того, как оживает Чёрный всадник.

Вторая фаза: пути пересекаются

Когда все записали свои приключения из первой фазы и определились с аспектами, вы готовы ко второй. Передайте листы с написанными там историями налево, направо или просто смешайте в кучу, а потом вытяните наобум — главное, чтобы у каждого в руках оказалась карточка другого игрока.

Теперь вы читаете чужую историю. Впишите в неё своего героя, придумайте, какую роль он сыграл. Обсудите варианты с игроком, чью карточку вы держите, и напишите продолжение с участием вашего персонажа. Сфокусируйтесь не на обстоятельствах появления героя, а на процессе — том, что он сделал в предложенной обстановке.

Интересные шаблоны участия: осложнение, разрешение и синтез этих двух идей.

- Усложнение: персонаж усугубил проблему или как минимум внёс неопределённость.
- Разрешение: персонаж нашёл выход из передряги или выиграл главный конфликт приключения (тут может отлично сыграть концепция).
- Усложнение и разрешение: ваш герой помог с изначальной проблемой, но в процессе её решения создал новую. Или, наоборот, ваш герой осложнил или ослабил позиции товарища в обозначенном конфликте, но помог в других обстоятельствах. Поиграйтесь с наречием «позже».

Тут важно быть немного эгоистичными. Смысл именно в том, чтобы направить внимание на вашего персонажа и получить из этого аспект: что вы умеете или имеете, что вас связывает, выделяет или ограничивает. Не пытайтесь сразу сказать, чем всё закончилось, поскольку эта фаза ещё не конечная.

Важно — при придумывании конфронтации никогда не определяйте её последствия! И наоборот, если вы описываете исход конфликта, это должен быть конфликт, введённый другим игроком.

Во избежание путаницы во второй фазе вы придумываете аспект только своему персонажу, не изначальному владельцу листка, и не игроку после вас. Вы вставляете в приключение своего героя — и именно он получит новый аспект.

Агриппина принимает участие в истории Степана и осложняет её. Деревенская колдунья, охочая до сплетен, рассказывает возмущённым крестьянам, куда уехал офеня на чужой лошади и как его искать. Новый аспект: **ЯЗЫК БЕЗ КОСТЕЙ.**

Степан хочет помочь Матвею. Офеня тоже сидел в этом участке. Он провоцирует охранников при помощи отборной брани, и когда надзиратели врываются в камеру и начинают его бить, он успевает стянуть ключ от клетки. Его аспект: **ТУДЫ ЕЁ В КАЧЕЛЬ!**

Матвей спас Агриппину от когтей кадавров, набросившись на них с холодным оружием, но в какой-то момент потерял над собой контроль и очнулся уже связанный... Один в лесу. Четвёртый аспект: **ЖАЖДУЩИЙ КРОВИ КОРТИК.**

Третья фаза: пути пересекаются снова

Когда вы покончите со второй фазой, обменяйтесь карточками, чтобы каждый получил приключение, в котором пока не участвовал.

В остальном третья фаза проходит так же, как и вторая: вы видите два разных куска текста, объединённых одним сюжетом, и придумываете, как ввести туда своего героя. После написания и цикла обсуждений вы придумываете ещё один аспект, последний, для своего альтер эго.

Когда городовые бросаются за Степаном и Матвеем на лошадях, Агриппина выбегает им наперерез и чуть не попадает под копыта, по-бабски вопя и поднимая суматоху, что даёт беглецам время скрыться. Игрок за колдунью решил иронично обыграть это событие, вписав аспект **КОНЯ НА СКАКУ ОСТАНОВИТ.**

Матвей не дал в обиду человека, организовавшего побег из тюрьмы. Когда разозлённые крестьяне обступают коробейника с требованиями вернуть лошадь, к Матвею возвращаются нежелательные воспоминания. Он прогоняет мужичьё, кинув пироксилиновую шашку в их телегу и крича, что следующая полетит в них. Его пятый аспект: **БЫВШИХ НИГИЛИСТОВ НЕ БЫВАЕТ.**

Степан и был тем самым человеком, у которого Матвей купил колдовской кортик! Но эта информация не даёт ничего нового, поэтому игрок решает записать что-то своё.

Что же, у вас готово по пять аспектов и большой кусок предыстории!

МЕНЬШЕ ТРЁХ ИГРОКОВ

Три фазы предполагают минимум три игрока помимо ведущего. Если игроков у вас два, вот пара идей:

- Начните с оформленной концепции, проблемы и идеала, пропустите третью фазу.
- Третья фаза может быть общей для обоих — это сформирует завязку самой игры, если вы ещё не придумали угроз ни в каком виде.
- Пусть ведущий создаст третьего персонажа и руководит им сам. В ролевом сообществе игровой персонаж под управлением ведущего считается моветоном, но если использовать его как сюжетный инструмент, не затмевая им героев других игроков и не обесценивая их решения, то может получиться приятная для всех игра.

Прочие аспекты

Если вы не прибегаете к технике «Трёх фаз» или испытываете затруднения, то вот несколько качеств и тем, которые можно также осветить аспектами.

ВНЕШНЕЕ И ВНУТРЕННЕЕ

Особенность характера, склад ума или мечта, если они уже не сформулированы ранее. **самоуверенность, всезнайка, меня сложно удивить, неприхотлив до отвращения.** Отразите убеждения, не имеющие отношения к воле Движений: **всех мещан одним гуртом мы загоним в деревянный дом; долго запрягаю, быстро езжу; кому война, кому мать родна.**

Национальность: если вы хотите заострить фокус игры на национальном вопросе, то пропишите соответствующий аспект или проблему, особенно для тех народов, в отношении которых существовали нелестные стереотипы или дискриминация.

Прочие характеристики, например, внешние черты: **не пролезаю в дверь, карлица из кабаре, вылитый Дзержинский в профиль.**

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Сословное или классовое происхождение играет огромную роль на Красной земле. Российская Империя была многонациональным сословным государством, в котором бурно развивался капитализм, и сочетание этих факторов дало большое количество различных социальных групп. Принадлежность сильно влияла на судьбу человека и до Революции, а после неё и подавно: классовая война, провозглашённая большевиками, не давала шанса на выживание тем, кого они отнесли к враждебным классам. На Красной Земле прежде всего смотрят на происхождение, которое люди научились безошибочно определять по малейшим косвенным признакам: речь, походка, привычки, даже руки выдают в человеке, кто он такой.

Механика аспектов оптимально подходит, чтобы отразить происхождение героя и его влияние на культуру, методы решения бытовых трудностей, и ситуации, которые ему незнакомы. Так, духовный сан как минимум означает, что его носитель знаком с ритуалами и таинствами своей конфессии, церковным укладом и обязанностями. Наличие сана, впрочем, ничего не говорит об отношении самого героя к вере и происхождению, поэтому по общим рекомендациям допускается дополнить описание этого аспекта. **Попрасстрига** — это совсем не то же самое, что **праведный батюшка.**

Двенадцать подтипов аспектов, отражающих происхождение персонажа, представлены в приложении.

> Несмотря на весь спектр свойств и способностей, покрываемых классовым происхождением, всё-таки одной сословности недостаточно для создания полноценного аспекта. У вас в партии приключенцев может быть два, а то и больше дворян или, скажем, рабочих. Как говорилось ранее, уникальности можно добиться, дополнив описание или сместив фокус на проблему персонажа.

БОГАТСТВО И ОТНОШЕНИЕ К НЕМУ

Должность или связи: **работник партаппарата, никуда без денщика, Царская армия мне должна, всегда найду кров у неимущих.**

Снаряжение: **золотая табакерка, именной маузер, бронеавтомобиль «Руссо-Балт», талоны превыше всего.**

Синтетический вариант этих двух категорий — питомец, конь или любой другой спутник, неотчуждаемый от образа: шаляпинский **Ройка,** например, или **атаманский Сивка.**

Помните, что аспекты, говорящие об одной вещи, неудобны в применении. Как упоминалось выше, если аспект так или иначе не играет — это плохой аспект. Лучше склеивать несколько категорий в одну. Скажем, **атаман лихой** может превратиться в **атаман лихой, обрез стальной.** Это означает, что образ персонажа теперь завязан на огнестрел, а герой в моменты импульсивных решений хватается за оружие.

Если вас или ведущего смущают границы применимости получаемого аспекта — обсудите его, приведите примеры, переименуйте.

Шаг 4. Движение

В культурах и философиях разных эпох и народов в том или ином виде существует концепция нескольких могущественных сущностей, ведущих между собой борьбу за мир смертных и вовлекающих в свою битву людей. У кого-то это обожествлённые стороны света или сами боги, или даже подземные Князья. Где-то их связывают со стихиями или космологическими началами, а где-то — с жизненными циклами. На Красную Землю эти *большие силы* явились в облике, сходном с политическими идеологиями — Движениями.

Истинная суть Движения не может быть описана человеческим языком и в рамках человеческих понятий, но люди попытались дать им определения. Чтобы рационализировать неведомое, мыслители и историки Красной Земли использовали ассоциации с ярчайшими представителями этих сил, общественными теориями и другими историческими аналогиями.

Движения получили названия Белого, Красного, Зелёного и Чёрного. Хотя формально цветовые обозначения соответствуют политическим силам того времени, это сравнение носит приблизительный характер, поскольку фундаментальные отличия между ними находятся на философском уровне.

Метафизические разногласия восходят к основам бытия: порядок и хаос, изменение и сохранение, дух и материя. Каждое из Движений можно описать комбинацией из трёх таких основ. В сознании простых смертных они трансформируются в понятные и наглядные концепции. Порядок и хаос — это борьба власти с анархией, изменения и сохранение — революция и традиция, а дух и материя — соперничество личности и толпы.

Пока что ни одно из Движений не смогло добиться полного доминирования на всей территории бывшей Российской Империи. Каждое имеет свои силы и слабости. Возможно, победитель определится на новом этапе Гражданской войны, который вот-вот начнётся после вынужденного перемирия 1921 года. В борьбе Движений не может быть мира — она ведётся до полного уничтожения противника, так что обильные реки крови на Красной Земле иссякнут нескоро…

Белые

Идеалы: **закон, традиция, личность, духовность.**

Белое движение — третье по численности на Красной Земле. Его базу составляют офицеры и дворяне, духовенство и казачество, простые мещане и зажиточные крестьяне, а привлекает оно неравнодушных к разложению и расшатанности мира, желающих вернуть его к правильному состоянию. Классовое неравенство — один из столпов Белого движения. Люди по своей природе неравны, те, кто лучше, должны властвовать над теми, кто хуже. Меньшинство всегда управляет большинством. Так было, так будет.

Основа общества Белых: чёткая иерархия по образу и подобию Небесных канцелярий, Горних миров и законов вселенной. Что вверху, то и внизу. Если этот порядок нарушается, неисчислимые бедствия сваливаются на людей, чему доказательство хаос, воцарившийся на Красной Земле. Побороть его можно, только восстановив правильное положение вещей, что включает в себя борьбу с революционными идеями (реакция) и возвращение утраченных духовных ценностей. Поэтому большое внимание уделяется религии как объединяющей силе общества. Для борьбы с внешними противниками Белые опираются на свои

легендарные армии, куда входят лучшие представители Движения, но их самое мощное оружие — оккультные практики. Белые мистики обрушивают на головы безбожных реформаторов и анархистов огонь с небес, взывают к мощным эгрегорам доблести и поднимают павших. Гностицизм и герметические изыскания проникли глубоко в повседневную жизнь белых гособразований: политики, люди искусства и общественные деятели часто полагаются на оккультные откровения.

Цель Белого движения — не только восстановление иерархии. Идеальное общество в сознании мыслителей воспринимается как Золотая цепь, звенья которой проходят сквозь всех людей, определяя их место и уровень подчинения. Только когда все звенья до единого будут сцеплены, тогда можно говорить о порядке, а человек выполнит предназначение, предопределённое высшими силами. Белые мистики не верят во врождённое благородство людей и считают, что только благодаря железной дисциплине и законам можно сделать из них что-то стоящее.

И хотя Белое движение сулит избавление от хаоса и разрухи бесконечной войны, очень многие не принимают его. Суровая реакция, изначально нашедшая оправдание в глазах пострадавших от революции, быстро превращается в настоящий террор, сопоставимый с красным. Презрение к черни возведено в ранг идеологии, а социальные лифты доступны только способнейшим. Мало кто согласится с пожизненной участью человека второго сорта. В мире, куда призывают вернуться Белые, было далеко не всё так прекрасно, а они к тому же восстанавливают его худшие черты.

Зелёные

Идеалы: **анархия, массовость, традиция, земля**

Зелёное движение — это воплощение всего хтонического и безначального. Оно состоит из того самого многоликого Народа, загадки российской дореволюционной интеллигенции. К нему принадлежит основная доля крестьянства (крупнейшего социального слоя Красной Земли) и всех отрицающих любую власть и новаторство — ведь именно эти качества порождают несправедливость.

Зелёное Движение распространено по всей Красной Земле, охватив Сибирь, Крым, Южный Урал, Центральную Россию и степную Украину (т. н. Дикое Поле).

Главные очаги Движения связаны со священными местами силы, почитаемыми народом: Поволжье с его Китежем и Алтай с его Беловодьем. Сторонники Движения поднимают стихийные восстания против новых и старых порядков, свергают любую власть и устанавливают примитивный уклад. Они бьют по городам, останавливая поставки продовольствия и обрекая их на неминуемую гибель и забвение. Бесчисленные войска повстанцев давят организованные армии числом, не считаясь с жертвами. Они не планируют дерзких одиночных акций, надвигаясь неумолимо, словно буря.

На стороне Зелёных как будто сражается сама природа: земли их противников поражает голод и нечисть, а на занятых ими территориях царит изобилие. Сами Зелёные считают, что силу им даёт земля, щедро одаривая любимых сыновей из своих волшебных кладовых. В руках у бурлящей массы, сметающей всё на пути, поддержка стихии становится поистине разрушительным оружием.

Цель Зелёного Движения — вернуться к самым основам человеческого бытия: к примитивному обще-

ству без разделения труда, классов, денежной системы и прочей мишуры цивилизации. Идея государства противоречит сути Движения, поэтому подвластные им территории возвращаются в архаическое состояние, картину первородного рая. Народ — это безликое целое, и только в этой целостности его счастье, поэтому члены этой фракции стремятся обрести единение и равенство среди себя самих. В основе философии Движения лежит понимание вселенной как круговорота, где события подвержены циклическому повторению. В этом мире отсутствует время и царствует вечность.

Проявление индивидуальности немыслимо в зелёной общине. Даже старцы и ведуны действуют как все, и лишь исполняют волю Матери — Сырой Земли. Кто не желает расстаться со своим эго или мнением, будет раздавлен. Все проявления культуры, науки и морали — тоже. Что говорить о медицине, образовании и искусстве? Методы достижения изначального рая даже террором назвать нельзя — это нечеловеческая звериная жестокость народных толп и хтонических порождений.

Красные

Идеалы: **закон, массовость, революция, машина**

Красное Движение — второе по численности на Красной Земле. Оно основано на идеях революции и чёткой иерархии и взывает к массовому электорату.

В первую очередь сторонниками этого Движения являются пролетарии. Рабочим близка идея мира прогрессивного труда, где будут повсюду использоваться машины. Движение также объединяет огромное количество людей других происхождений, борющихся за справедливость и верящих в прогресс, футуризм и материализм. Социум Красных стремится всё упорядочить и регламентировать каждую деталь общественной жизни. Рабочий день нормирован, личная жизнь обязана отвечать ясным критериям и потребностям, перед каждым членом общества ставят цель и задачи. Люди прививают любовь к технологии и борются с мракобесием: в гособразованиях красных активно строят города, прокладывают пути, возводят школы и ведут научные изыскания, а также ведут террор и репрессии против тех, кто не вписывается в общество.

Идеи Красного движения доходят до остальных обитателей Красной Земли через классовую борьбу: революции против эксплуататорских режимов, пропаганду и террористические акты. Красные армии приносят идеи светлого будущего врагам на своих штыках и боевых разработках Новой науки, демонстрирующих превосходство прогресса.

Цель Красного движения — построение утопии всеобщего равенства и благоденствия. Труд станет полностью механизированным, а его плоды будут справедливо распределены между счастливыми членами Нового общества. И это будет уже не погрязшее в пороках и устаревших традициях человечество — это будут Новые люди. Эти футуристичные хозяева Красной Земли будут способны пожертвовать собой, своим имуществом, чувствами и интересами ради общего блага. Исчезнет преступность, зависть, порождаемая собственностью, и эгоизм, происходящий от бессознательности. Произойдёт полное растворение отдельного человека в коллективе, а полученные знания победят саму смерть: вооружившись достижениями Новой науки, люди будущего станут жить вечно.

Уже сейчас видны первые успехи на этом пути. На фабриках Советской России трудятся спецединицы вместо людей, изобретения Новой науки сокращают времязатраты обывателей на бытовые нужды, а таинственный топливный элемент — рубедин — позволяет учёным Уральской Народной Республики осваивать космос. В Туркестане и Бурятии идеи Нового мира успешно внедрены в местные традиции, создав Красный ислам и Красный буддизм.

И всё же Красное движение отталкивает многих. Во-первых, Красные чётко дают понять, что не всем найдётся место в их утопии. Во-вторых, они искореняют любые традиции и ценности вне зависимости от их пользы. В-третьих, Новая наука совершенно непредсказуема и даёт весьма сомнительные результаты уже сейчас. Останется ли Новый человек, бессмертный и лишённый привычной морали, вообще человеком? Если нет, то для кого строится Новое общество?

Чёрные

Идеалы: **анархия, личность, революция, лихость.**

В 1917–1918 году сформированные анархистами отряды «Чёрной Гвардии» выступили за свержение диктатуры пролетариата. Они выдвинули лозунг «третьей революции», заключающейся в упразднении рабочими и крестьянами организованных партий и обустройства общества по анархическим принципам. Но эта революция не была последней. После Перелома многие идеологи Движения осознали, что за третьей революцией идёт четвёртая — реалистическая. Недостаточно падения ограничений общества: норм поведения, навязанных стереотипов и гражданских обязанностей — нужно, чтобы человек стал свободен от любых оков! В первую очередь от законов природы и его же собственных иллюзий о реальности.

Стать по-настоящему вольным можно, лишь разбив цепи мира-тюрьмы и разрушив те устои, на которых стоит действительность. Наиболее посвящённые и свободные адепты Чёрного движения способны использовать силы, которые неподвластны людям, ограниченным явью. Кто-то скажет, что это бесовщина, но для ирреалиста, увидевшего изнанку мира, всё очевидно: это доступно каждому, нужно лишь захотеть.

К Чёрным примкнуло немало уголовников, по-своему понявших эти идеи, а также солдат и матросов разлагающейся старой армии. Движение состоит из маргиналов, нигилистов и нонконформистов разных сословий. Впрочем, таких людей в любую эпоху было немного, поэтому Чёрное движение самое малочисленное. Поддерживают его три столпа: революция, анархия и элитаризм.

Утопию Чёрных представить нетрудно. Идеальное общество по их разумению лишено структуры, в нём нет места всеобщему равенству, а все конфликты решаются правом сильного. Величайшей ценностью провозглашается свобода личности. Превыше всего ценится авторитет, личные заслуги и умение доказать право на уважение к себе. Чёрное движение гарантирует свободу для каждого, но не для всех. Слабые либо пойдут за сильными личностями, либо сгинут.

Конечно же, такая идеология привлекает немного сторонников. Поэтому лидеры Движения выражают свои требования в знакомых всем анархистских лозунгах, зачастую переосмысливая их и придавая трансцендентное толкование. Исполненные пороков анархисты-мистики разъедают основы любого обще-

ства, обрушивая его в первозданный хаос, где человеку нет поддержки, а каждый сам за себя. Они не пытаются остановить кровавое безумие, царящее на Красной Земле, а напротив, стремятся распространить и усилить его. А когда общество и все слабые будут уничтожены, наступит очередь разрушать реальность. Но кто сказал, что это приведёт к освобождению человечества, а не к концу всего?

Вы можете заметить, что многие описанные концепции не совпадают с течениями и идеологиями, реально существовавшими в начале XX века. Так, философия Чёрного движения заимствует идеологию ситуационистов, которые появятся лишь спустя пятьдесят лет. А учение Зелёных больше напоминает доктрину современных экопримитивистов, но в более лёгкой форме. «Красная Земля» — постмодернистский взгляд на Гражданскую войну, как ни крути. Такие анахронизмы носят умышленный характер.

Принадлежность

Чтобы выбрать Движение, от лица вашего героя ответьте на два фундаментальных вопроса русского сознания:

Что делать со старым миром: разрушить или сохранить? Если ваш персонаж считает, что старый мир должен гореть в огне, либо уступить изменениям, то, значит, герой тяготеет к революции. Если он считает, что «раньше было лучше» и хотя бы часть традиций следует возродить, то ему по нраву традиция.

Кто виноват: народ или лидеры? Если «плохой» — народ, то персонаж тяготеет к идеалам личности. Если, наоборот, виноват предводитель, то протагонист ратует за массовость.

Двух этих вопросов обычно хватает. Комбинации, скажем, Традиция-Личность или Революция-Личность уже достаточно, чтобы определить принадлежность к Белым или Чёрным соответственно.

Ничего страшного, если выбор Движения не совпал с аспектом-идеалом. В процессе игры у вас будет много возможностей изменить и переосмыслить взаимоотношения с этими политическими силами.

Погружение

Ранг персонажа и значимость для Движения определяется погружением. Этот параметр описывает ступени «карьерной лестницы» Движения, уровни доступа к тайнам, понимание тонкостей философии и механизмов работы. Всего их пять:

1. Посторонний — этот уровень означает человека, далёкого от Движений и событий на Красной земле. По умолчанию персонажи игроков не могут начинать посторонними. Впрочем, как стать свободным от влияния Движений и что для этого нужно сделать — детально рассказано в главе «Путь героя».
2. Сочувствующий — на этом ранге персонаж начинает разделять философию Движения по какому-то одному параметру или идеалу. Предполагается, что ваши герои прошли этап «сочувствующих», когда пустились в свои первые приключения, упомянутые в рамках «трёх фаз». Движения предоставляют сочувствующим ограниченный доступ к ассоциированным навыкам.
3. Попутчик — персонажи на этом этапе принимают доктрину Движения и начинают воплощать его волю. Поскольку попутчики — люди заинтересованные, они вправе претендовать на благодарности в виде мистических даров и обучения запретным практикам. Попутчику доступно два умения, связанных с Движением.

Попутчик — **уровень погружения по умолчанию** для создаваемых к игре протагонистов.

4. Поборник — персонажи этого ранга разделяют идеологию Движения и готовы проливать за него кровь, чужую и даже свою. Как правило, к этому моменту персонажи также проходят инициацию, открывающую перед ними новые возможности и тайны Движения. Поборник владеет тремя «цветными» навыками.
5. Фанатик — на этом этапе персонаж полностью воплощает идеалы Движения и теряет человеческий облик, обретая новые грани бытия. Если это произошло, то пути назад для вашего героя больше нет.

Фанатики видят мир не таким, какой он есть, а таким, как рисует его их Движение. Они совершенно невыносимы в отношениях со своими близкими людьми или боевыми товарищами, но при этом готовы помогать единомышленникам, даже если кроме общей идеологии их ничего не связывает. Фанатики с готовностью умрут за свои убеждения: они готовы участвовать в любом безнадёжном предприятии ради Движения и проявлять ненужный героизм там, где было бы разумнее отступить.

Когда вы начинаете игру по «Красной Земле», вам предстоит определиться, какой ранг займут персонажи игроков в своих движениях. Желательно, чтобы он был одинаковый — ведь от погружения зависят бонусы к «цветным» умениям. Если один из героев сильно выбивается по погружению в сравнении с остальными — обсудите этот момент со всеми игроками.

Переход с одного ранга на другой связан с вехами, с ними вы можете ознакомиться в главе «Путь героя». Если вкратце, вы должны выполнить условия **аспекта-идеала:** то есть в какой-то ключевой момент игры вы примете навязывание и поведёте себя так, как идеал диктует. После этого вы можете на ближайшей малой вехе погрузиться глубже на один шаг. Чтобы сделать последний шаг к бесконечному, то есть стать фанатиком, сверх того, вы должны иметь две ступени посвящения и лишнюю единицу обновления в запасе.

По умолчанию ранг фанатика недоступен созданным с нуля протагонистам, однако если нужды сюжета того требуют, то можно начать с него. Подробнее о необходимых изменениях в геймплее смотрите на странице 80. Помните, впрочем, что у поборников и фанатиков обычно совсем другие интересы, чем у простых смертных. Следовательно, это повлияет на изначальный фокус вашей игры и наверняка обострит отношения внутри группы.

Шаг 5. Навыки

Навыки (также умения) — это сферы компетенций персонажа, скажем, ближнего боя, выживания в дикой местности или наблюдательности. Это то, что персонаж в себе развил через тренировки, пробами и ошибками или в силу природного таланта. Лестница со страницы 23 описывает как раз меру владения умением: чем выше ступень, тем способнее герой.

ТАБЛИЦА №2

Группа	Навык				
Боевой опыт	*Рукопашная*	+	+	+	+
	Стрельба	+	+	+	
Дух	*Характер*	+	+	+	+
	Хитрость	+	+		+
Тело	*Мощь*	+	+		+
	Проворство	+	+		+
Труд	*Выживание*	+	+		+
	Мастерство	+	+		
Разум	*Смекалка*	+	+		
	Чутьё	+	+		+

Прямое применение навыка — основа всех действий персонажей, складывающихся из показателя компетентности (значение навыка) и удачи (броска кубиков). Чтобы оценить исход заявки игрока, он выбирает нужное умение, определяется с одним из четырёх действий: атакой (), защитой (), созданием преимущества () и преодолением () — и кидает 4dF. Хотя действия универсальны, как раз навык определяет контекст и обстоятельства их применения. Не все навыки имеют полный перечень доступных действий, а некоторые дают бонусы к стойкости персонажа или его обеспеченности.

В «Красной земле» всего десять умений, объединённых в пять групп. Распределив между ними очки навыков, вы получите представление о возможностях персонажа: в чём он хорош, в чём так-сяк, а в чём не очень. Поскольку у каждого героя будет свой почти уникальный список с сильными и слабыми умениями, то любой из них внесёт в игру неповторимый вклад. Инструкцию по распределению значений смотрите на странице 74.

Перечень умений

Навыки в тексте указаны курсивом — *вот так.*

СТРЕЛЬБА

Этот навык определяет уровень обращения со стрелковым и метательным оружием в боевых и бытовых ситуациях: как быстро прочистить затвор, как держать ружьё в походном режиме, как далеко бьёт винтовка Мосина и с чем лучше ходить на тетерева. Как хранить порох и боеприпасы, и как сделать прицельный выстрел двумя стрелами одновременно. Как по звуку определить технические особенности или даже модель оружия и из чего делают тетиву степные охотники. Как держать под плащом обрез и какой величины отверстия оставляет пуля из маузера — за всё это отвечает *стрельба.*

Впечатлить зрителей точной или техничной стрельбой, мгновенно перезарядить заклинившую трёхлинейку, установить стационарный пулемёт.

Обезоружить метким выстрелом, **взять на прицел** врага, прикрыть перемещение союзников, создав завесу **шквального огня.**

Наносить урон пистолетами, ружьями, метательным оружием.

Обычно не используется.

РУКОПАШНАЯ

Этот навык отвечает за способность героя сражаться в ближнем бою с холодным оружием или даже без него. Дворовые драки, дуэли, борьба и строевой бой — всё покрывается этим навыком. Помимо владения оружием и техниками ближнего боя это ещё всевозможные познания, связанные с культурой ношения холодного оружия, его типами, свойствами, и даже тактикой.

Срубить канат, удерживающий подъёмный мост, определить по оставленным ранам тип и маркировку холодного оружия, разбираться в трофейных саблях и кортиках.

Оттеснить противника к краю, **сделать финт,** сделать **болевой захват.**

Ближний бой предназначен для нанесения вреда, собственно, это его основная функция. *Рукопашная* снимает с противников физический стресс.

Как правило, *рукопашная* используется для защиты в ближнем же бою: парировать удары, уходить с линии атаки.

ХАРАКТЕР

Характер — это ваша аура, эго, сила воли, и, собственно, характер. При помощи характера вы влияете на умы других персоналий и служите им либо примером, либо неоспоримым авторитетом. Вы прибегаете к этому умению, когда нужно поучаствовать в дебатах, споре или ином социальном взаимодействии, отстоять убеждения (или не дать усомниться в этом остальным людям) или вложить им в головы своё видение. Чем выше *характер,* тем больше ужасов Гражданской войны и странных явлений вы можете выдержать и не сломаться.

Заставить людей сделать то, что ты хочешь. Например, утихомирить возмущённую толпу, произвести впечатление на собеседника своей прямотой и силой воли, угрожать расправой.

Поколебать решимость противника, дать союзным войскам **воодушевление, дотошно инструктировать** подчинённого, чтобы тот действовал согласно плану.

Используйте *характер* для нанесения психического вреда. Обычно это прямолинейные действия: унижать обидными словами, оказывать психологическое давление и пытать.

Защищаться от чуждого влияния, включая мистическое: сохранять самоконтроль, проявлять силу воли, избегать соблазнов. Именно *характер* потребуется проявить, когда придётся встать под пули или удержать позиции при деморализующих атаках врага.

От этого навыка зависит ваша психическая устойчивость — счётчик ментального стресса. Если *характер* больше +0, обведите третью ячейку ментального стресса в личном деле. Ёмкость ячейки равна значению умения.

ХИТРОСТЬ

В социальных конфликтах и общении *хитрость* отвечает за непрямые манипуляции и обман. Это умение работать с ложью, дезинформацией, людскими страхами и ожиданиями. Вы говорите людям то, что они хотят услышать, запутываете и скармливаете слухи. Этот навык поможет достроить целую картину по обмолвкам и воочию увиденным фрагментам, а также выйти на эти слухи и их распространителей. *Хитрость* в том числе — это способность менять личину и вживаться в образ.

Обмануть кого-то, отвести от себя подозрения, поспрашивать слухи или вбросить их, загримироваться под другую личность.

Посеять сомнение в головах собеседников, создать себе **фиктивную репутацию** на ровном месте, узнать **временное окно** в рутине инкассаторов, **усыпить бдительность** или **создать отвлечение** своей болтовнёй.

По умолчанию недоступна. Можно брать оппонента на понт или угрожать ему, играя на страхах, но обычно для этой цели используется *характер.*

Задействуйте *хитрость,* когда противник активно пытается расколоть вас, выяснить настоящие намерения или поймать на лжи. Как правило, это проверки против вражеского *чутья* или *смекалки.*

> *Хитрость* или *характер?* Чтобы определить, какой из этих навыков выбрать в социальной сцене, исходите из образа вашего героя. Если он верит в то, что говорит, это *характер.* Если он сам понимает, что его слова лишь обман — берите *хитрость.*

ПРОВОРСТВО

Общее слово для оценки подвижности, ловкости и скорости реакции вашего героя. *Проворство* — универсальный навык для всех задач, требующих хорошей зрительно-моторной координации, акробатики и атлетических качеств. Карманные кражи, погони, ловкачество, бесшумность перемещений — всё это относится к *проворству.*

Убежать от преследователя, свистнуть себе в карман портсигар, освободиться из пут, переместиться из одного угла комнаты в другой, пока часовой не видит.

Выиграть фору в спринтерском забеге или **разорвать дистанцию,** взять **шмеля** на рынке, занять **позицию получше** для стрельбы или засады, подставить **подножку.**

Не используется. Наоборот, *проворством* стараются избегать конфликтов так или иначе.

Используется, чтобы уходить с линии атаки, разрывать дистанцию, держаться вне поля зрения агрессора. *Проворство* применимо против любых атак *стрельбой* или *рукопашной.* В интерьерах и помещениях *проворство* применяется против попыток обнаружить героя по слуху или глазами, то есть, чутьём.

МОЩЬ

Этот навык описывает природные физические данные персонажа, грубую силу, стойкость и выносливость. Вообще *мощь* — это способность терпеть боль, лишения и неблагоприятные условия проживания, держаться до последнего и экономить энергию.

Выбить дверь. Бежать в течение долгого времени или работать без устали. Поднять груз или не дать пневматической двери закрыться. Задержать дыхание на достаточное время.

Понять, что у противника когда-то была **травма позвоночника, завалить проход** ящиками и бочками, заставить врага **выбиться из сил** или просто **опрокинуть** его.

Не используется.

Обычно применимо против вражеской же *мощи* или *проворства:* удержать выбиваемую дверь, не дать себя победить в борьбе на руках. Гораздо реже *мощь* можно противопоставить чужой *рукопашной*, обычно это попытки сбить вашего героя с ног или взять на болевой.

Этот навык обязательно пригодится для защиты от суровых внешних условий: в особенности его принято бросать против жары, мороза, ядов и токсинов. Если вам предстоит выпить самогона и не отравиться, то вы будете бросать это от *мощи*.

От этой характеристики зависит ваша физическая стойкость. Если *мощь* больше +0, обведите третий маркер физического стресса в личном деле и укажите его ёмкость (значение навыка).

ВЫЖИВАНИЕ

Комплекс знаний и умений, отвечающих за умение выживать в условиях дефицита всего: искать пропитание, защиту от непогоды и хищников в дикой местности. В городской: просить милостыню и экономить на сухпайках. Сюда также относится умение поддерживать своё обмундирование в форме — обычно это касается одежды, обуви, внешнего вида и припасов, так как для техники и инструментов используется *мастерство*. При помощи *выживания* герой способен ориентироваться на местности и успешно охотиться.

Выживание включает в себя навыки коммуникации и дрессировки животных.

Найти путь по звёздам, собрать ягод или подстрелить зайца, успокоить взволнованную лошадь, развести костёр и высушить на нём промокшие вещи, залатать **ДЫРЯВУЮ ШИНЕЛЬ (2),** ставшую последствием.

Этот навык используется для путешествий. Если планируется долгий пеший или конный поход (без задействования машин), то непосредственное прохождение пути будет осуществляться через *выживание.*

Проложить **ОПТИМАЛЬНЫЙ МАРШРУТ** для марш-броска, **ЗАПУТАТЬ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ** в лесу, заметить, что у поверженного красноармейца **КИРЗАЧИ НИЧЕГО ТАК,** собрать **ПОДАЯНИЕ**, **ВЗДЫБИТЬ КОНЯ** перед атакой.

Не используется.

Найти защиту от неуютных погодных условий (дождь, заморозки) или голода. В дикой местности от *выживания* зависит способность вести себя скрытно и избегать обнаружения.

МАСТЕРСТВО

Это общие таланты к ремеслу, связанные с ручным трудом, манипуляциями, техническими навыками, умением работать с инструментами, машинами и механизмами во всём их многообразии, а также управлять ими. Не только творить, ковать, строгать и вязать, но также и ломать, разбирать, уничтожать.

Сконструировать или починить в гараже двигатель для аэроплана, вскрыть замок, вырезать из дерева приклад для ружья, посчитать большое число на арифмометре Однера, собрать бомбу, завести заглохший автомобиль. *Мастерство* занимает важное место в роли реабилитации персонажей: его можно кидать при восстановлении стресса и последствий физического плана.

Улучшить пулемёт, приделав ему систему впрыска красного керосина, определить **слабое место** сейфа простукиванием, заправить аэроплан **ровно для перелёта, отравить** фураж, предназначенный для атаманского скакуна, создать **дымовую завесу** на позициях союзников.

Обычно не используется, однако оценку поражающей способности кустарных бомб, ядов и ловушек вполне можно проводить *мастерством*. В бою у вас не всегда будет время установить эти элементы и такие заявки правильнее обсчитывать *рукопашной* (порезать врага отравленным клинком) или *стрельбой* (метнуть зажигательный снаряд).

Обычно не используется, впрочем, некоторые предметы типа замков или запирающих устройств могут разрешить это действие. *Мастерство* применимо в случаях, когда вы управляете механизмом для защиты другого объекта: скажем, блокируете танком брешь в стене.

ЧУТЬЁ

Чутьё определяет уровень революционной или контрреволюционной бдительности, интуиции, способность обращать внимание на мелочи, доверять своим органам чувств (включая обоняние и шестое чувство) и читать невербальные посылы от собеседников. Более того, *чутьё* позволяет оценить настроение окружающих людей, понять их мотивы, в том числе скрываемые. Если нужно ободрить человека — не индоктринировать, не запугать и не обмануть, а именно помочь устранить тревогу — воспользуйтесь этим умением.

Заметить что-то странное, выпадающее из контекста, отреагировать на засаду, опознать классового врага, прочесть послание по губам.

Также этот навык по умолчанию вы будете кидать при восстановлении ментального стресса и последствий психической природы.

Увидеть **безопасный путь** по болоту, подслушать **пикантный слух** о местном батюшке, объяснить новобранцам, **как различить буржуя.**

Не используется.

Применяйте *чутьё* против чужой хитрости, когда вы имеете дело с ложью или сокрытием информации: заявки на поиск несоответствий в речи собеседника или расхождения вербального посыла с невербальным. Как правило, этот навык применяется против *проворства* и *выживания* — когда вам надо увидеть или услышать крадущегося бомбиста в толпе горожан или в тенях ночной дубравы.

Можно защищаться *чутьём*, чтобы избежать опрометчивых действий и сфокусироваться на мелочах. Допустим, когда вам впаривают поддельный шедевр (сделанный через навык *мастерство*) или подкупают фальшивыми купюрами.

СМЕКАЛКА

Это общие приобретённые познания человека о мире вокруг, о быте и науках, некоторая оценка уровня его образованности и аналитических талантов. Включает в себя академическое, профессиональное и житейское знания, находчивость, логику и понятливость.

От *смекалки* зависит успешность персонажа в товарно-денежных отношениях: умение торговли, экономия, знание рыночной конъюнктуры и даже оценка стоимости барахла и полезностей.

Обычно это обращение к памяти персонажа и знаниям, чтобы чего-то достичь: проработать логистику припасов для осаждённого города, вспомнить значение слова Massenbedarfartikel, написанного на загадочных ящиках. Расшифровать секретное послание, воссоздать картину какого-то события в своём воображении. Некоторые заявки, специфичные для происхождения героя, удобно реализовать *смекалкой:* например, знать, когда сажают озимые и какую вещь настоящий белый офицер никогда не положит в карман брюк.

Придумать **ХИТРЫЙ ПЛАН** по провозу контрабанды в шерсти овец, **ЗАКОДИРОВАТЬ КОМБИНАЦИЮ** от сейфа с документами, вспомнить **УРОКИ СВѢТСКІХ МАНЕРЪ,** найти **ИЗЪЯН** в конструкции технического средства по чертежам.

Не используется.

Не используется.

Помимо действий *смекалка* влияет на ресурсы персонажа — то, сколько у него есть вещей, которые не просто подразумеваются, а дают бонусы (бесплатные призывы или пассивные модификаторы к проверкам навыков). Значение *смекалки* +2 определяет количество этих бонусов.

Распределение навыков

ПИРАМИДА

Выберите:

1. один хороший (+3) навык;
2. два достойных (+2) навыка;
3. три средних (+1) навыка.

Рассмотрим, как Матвей вписал свои навыки в пирамиду. Самое важное для персонажа с хорошими связями и аналитическим складом ума — это *смекалка.* Она становится ключевым умением: +3 (хорошо). Рейтинг достойных (+2) навыков игрок за Матвея присуждает *рукопашной* и *хитрости.* Три средних (+1) навыка по его выбору, это *проворство, стрельба* и *мастерство.*

ДВИЖЕНИЕ

Каждое Движение даёт +1 к следующим умениям:

- **Белое:** *характер, смекалка, чутьё, рукопашная;*
- **Зелёное:** *выживание, мощь, рукопашная, хитрость;*
- **Красное:** *мастерство, смекалка, мощь, стрельба;*
- **Чёрное:** *проворство, хитрость, стрельба, чутьё.*

Однако сколько навыков из этого перечня вы можете взять, определяется таким параметром как погружение (страница 68), то есть вашим рангом в иерархии Движения:

- Сочувствующий даёт 1 навык.
- Попутчик позволяет выбрать два навыка.
- Поборник даёт 3 навыка из перечня выше.
- Фанатик увеличивает все четыре навыка Движения на +1.

Матвей принадлежит Чёрным в ранге попутчика. Движение даёт ему доступ к *стрельбе, проворству, чутью* и *хитрости* по +1 (средний), но Матвей может выбрать только два из них. Его выбор падает на *стрельбу* и *хитрость.*

Эти бонусы складываются с тем, что вы вписали в пирамиду. Так, если персонаж выбрал *стрельбу* +3 (хорошее), принадлежит Красным и взял её же по своему выбору (+1), то значение этого умения становится +4 (отличное).

Просуммировав совпадения, игрок получает следующее распределение:

+3: *смекалка, хитрость*

+2: *рукопашная, стрельба*

+1: *проворство, мастерство*

+0: *характер, чутьё, мощь и выживание*

Любой так или иначе пропущенный навык, считается посредственным (+0). Такие навыки всё ещё можно кидать, они просто не дают бонусов.

Потолок

Максимальный уровень голого навыка (в том числе и для отрядов) ограничен значением +4 (отличное), пока ваши герои не пройдут хотя бы одну большую веху. На каждой большой вехе этот предел будет подниматься на один шаг: +5 на первой, +6 на второй и так далее.

Потолок определяет максимум развития. Непосредственное же значение навыка, изменённое трюками, аспектами, командной работой и другими модификаторами, может иметь любое значение, хоть +20.

Шаг 6. Трюки

Трюк — это способность, которая меняет принцип работы навыка в определённых условиях. Если навык, это доступная любому широкая сфера жизнедеятельности, то трюк — её частное проявление. Он отражает специальность, узкую область компетенции, необычные таланты или исключительные качества (почти всегда полезные). Более того, трюки предлагают ещё один пласт различий персонажей, у которых есть одинаковые навыки, совпадают Движения и даже аспекты тематически сходные.

И у Матвея, и у Агриппины есть навык *хитрость* с +3. Однако Матвей умеет притворяться мёртвым с дополнительными +2 к навыку. Когда обоим персонажам придётся уходить от преследования или прятаться, у народовольца будет возможность смутить преследователей и сбить со следа, инсценировав свою смерть. Даже если его обнаружат, есть высокий шанс, что его оставят в покое и переключатся на других беглецов.

С другой стороны, *хитрость* ведьмы становится равна +5, когда она собирает слухи и втирается к простым людям в доверие, рассказывая небылицы и байки.

ТРЮКИ И ОБНОВЛЕНИЕ

У создаваемого с нуля персонажа игрока есть три (3) бесплатных слота под трюки. Каждый последующий трюк после первых трёх уменьшает ваше обновление на единицу.

В Fate Core и «Красной Земле» в частности игроки могут брать трюки во время создания персонажа и непосредственно на игре, как правило, на вехах. Подробнее об этом смотрите в главе «Путь героя». Вы не обязаны вымучивать из себя все трюки сразу, придумайте один-два ключевых, а остальные допишите позже.

Конструктор трюков

Трюк — это более узкое применение навыка, а значит, в его описании всегда должно быть уточнение, когда и где он работает. Навыки не описывают конкретику. Скажем, чтобы в ближнем бою рубить супостатов, используется навык *рукопашной*. Навык не уточняет, сражаетесь ли вы один против толпы, какое холодное оружие у вас в руках, верхом ли вы в этот момент, есть ли у вас ранения или союзники неподалёку, или предварительно созданное преимущество. Всё это и многое другое, что всплывает в общем воображаемом пространстве — условия для срабатывания трюков.

Грубо говоря, в любой ситуации вы используете навык, как написано, но когда возникает условие X, вы получаете бонус от трюка. Нельзя, чтобы трюк заменял навык, который он улучшает.

Приблизительная полезность трюка равна преимуществу призванного аспекта. Когда у вас на руках есть фишки и подходящий аспект, вы в любой момент можете скинуть одну и воспользоваться бонусом. Трюк определяет «тот самый момент», позволяя вам сэкономить жетон и получить желаемое преимущество. В этом случае он как бы выполняет функции аспекта. Однако, вариативность трюков существенно выше, об этом речь пойдёт далее.

Звёздочкой (*) отмечены **мистические дары** — особая категория трюков, которые имеют дополнительные условия, раскрытые в главе «Мистика Красной Земли».

БОНУС +2

Трюк позволяет для определённой комбинации навыка и действия (максимум — для двух действий) получить +2 в конкретных условиях. Этот бонус может варьировать:

- +2 к значению навыка;
- дополнительный эффект с силой в два сдвига (урон или аспект);
- -2 к активному сопротивлению.

Обычный шаблон для таких трюков выглядит так:

Название. Когда я делаю действие X навыком Y в условиях Z, я получаю бонус в виде N.

Грязный приём. Я получаю +2 к проверке при создании преимуществ *проворством* в ближнем бою, кидая грязь или плюнув в глаза врагу.

Дубина народной войны. Когда я успешно атакую противника, используя тяжёлое дробящее оружие ближнего боя, мой урон увеличен на два.

Заградительный огонь. Каждый раз, когда я *стреляю* (будь то ⊕ или ⊕) из автоматического оружия, я создаю достойное (+2) пассивное сопротивление любому перемещению в обстрелянной зоне до начала моего следующего хода.

Врач, исцели себя сам. Когда я *мастерством* восстанавливаю себе последствия физической природы, я считаю сопротивление на 2 ниже, чем обычно.

Да не ссы! Когда я восстанавливаю союзникам последствия психической природы при помощи *чутья,* я дарую им **ОБОДРЯЮЩЕЕ** преимущество. Оно работает как аспект (с нулём бесплатных призывов) и сопротивление для его снятия — это +2.

НА ОДНО БОЛЬШЕ

Трюки этого типа похожи на самый первый описанный в этой главе шаблон, но вместо плюса к значениям навыка или результата они позволяют создать или сделать что-то на один больше, чем положено правилами. Впрочем, возможны исключения, вот несколько примеров:

Колом за три дня не убьёшь. Я получаю один экстра маркер физического стресса с ёмкостью, равной моей *мощи.* Этот маркер поглощает ранения, но не усталость или вред от химических атак.

Ударил-отступил. После атаки врага *рукопашной* я могу передвинуться на две зоны вместо одной.

Флуктуатор направленный. Когда я своим флуктуатором атакую противников, находящихся в разных зонах, но на одной линии, они оба должны пройти проверку защиты от моей атаки.

Сплетник. Когда я создаю преимущества *хитростью,* распространяя дезинформацию и заведомо ложные слухи, то создаю на один аспект больше и распределяю между ними бесплатные призывы.

ПЕРЕБРОС КУБОВ

Альтернатива получению +2 — это переброс игральных костей. Этот бонус встречается нечасто, так как улучшение в два сдвига обычно полезнее и позволяет привнести в игру новые сущности. И тем не менее такие трюки тоже возможны.

Не обращайте внимания. Когда я использую *хитрость,* чтобы отвлечь собеседника на себя (создание преимуществ), я могу один раз перебросить кубики.

Для тупых повторяю. Когда я создаю преимущество *характером,* инструктируя или объясняя план менее образованным людям, я могу перебросить кубики однократно.

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Трюк позволяет использовать навык с целью, изначально ему недоступной. Такой трюк расширяет функции выбранного умения или обстоятельства применения. Новое действие/контекст можно взять из другого умения (позволяя в ряде ситуаций заменять один навык другим) или придумать с нуля. Приблизительно все трюки этой группы построены по такому шаблону:

Название. Я могу использовать *X* вместо *Y,* когда совершаю действие Z в условиях N.

Дуэль снайперов. Я могу использовать *стрельбу* вместо *проворства,* когда защищаюсь от стрелковых же атак на дальних дистанциях (расстояние между мной и врагом больше двух зон).

Где должен быть командир? Я могу использовать *выживание* вместо *смекалки* когда провожу инструктаж и тактические учения для своего отряда.

Френолог-эксперт. Я могу использовать *смекалку* вместо *чутья,* чтобы определить классовую принадлежность собеседника по форме его черепа и черт лица.

ФАКТЫ

Трюки могут вводить в повествование новые факты, благоприятные обстоятельства и разрешать действия, как если бы они были аспектами и вы могли потратить на них виртуальный жетон с соответствующей целью. Они уже не жёстко привязаны к навыкам и конкретным действиям, но их ограничивает не только условия и описание бонуса, но и частота использования. Один раз за игровой сеанс или один раз за сцену — хорошие варианты, потому что бесплатные призывы всегда ограничены в количестве применений.

Шаблон таких способностей выглядит так:

Название. Один раз за X я могу сделать Y в условиях Z. Бросков такие трюки обычно не требуют.

Я. Есть. Дуб. Один раз за сцену я могу стремительно высвободить корни, свёрнутые под моей кожей, чтобы **ОБЕЗДВИЖИТЬ** всех противников в моей зоне. Обездвиживание работает как усиление и в начале следующего моего хода пропадёт.

Мастер-шпион. Я умею определять тип шифрования и подбирать ключи для закодированного сообщения. Один раз за игровую сессию я открываю тайный аспект, связанный с найденным шифром.

Ломать не строить. Один раз за игровую сессию я могу удалить из игры аспект, описывающий укрепление **(БАРРИКАДА, МЕШКИ С ПЕСКОМ, ПЕЧНОЙ СТОЛБ),** если потрачу свою заявку на его уничтожение.

ИСКЛЮЧЕНИЯ ИЗ ПРАВИЛ

Трюки этой категории позволят вам в определённом узком контексте задействовать одно правило вместо другого или воспользоваться навыком в обход другого игрового правила. То есть в определённых условиях они могут разменять предполагаемый эффект на другой эффект или правило, размывая границы возможного.

Важно! Трюки не в силах изменять базовые правила аспектов, связанные с призывами, навязываниями и экономикой жетонов судьбы. Эти правила остаются неизменными. Трюки-исключения сложно свести к единой формуле. Посмотрите на примеры, чтобы понять принцип.

Последний рубеж. Когда мне некуда отступать и я защищаюсь от *стрелковой* атаки вражеского отряда, противник не получает бонуса за масштаб.

Звучит правдоподобно... Когда я пытаюсь обмануть собеседника при помощи *хитрости* (), провальные броски навыка вместо высокой цены взимают лишь цену малую.

Равнение на меня! Когда союзники в моей зоне проходят проверки *характера,* чтобы избежать деморализации или паники, они вместо своих значений *характера* могут использовать моё.

Связать с головы до пят. Когда я использую *мастерство,* чтобы создать над кем-то преимущество **СВЯЗАН** (или подобное), я всегда активно сопротивляюсь этим же навыком любым попыткам высвободиться, даже «за кадром». Обычно, когда никто не мешает сбежать, то используется пассивное сопротивление, при котором снять путы намного легче.

БОНУС ЗА ЖЕТОН

Обычно трюки не требуют фишек. Считается, что вы и так заплатили за трюк одним из слотов (тремя бесплатными и до двух — за обновление), но есть группа способностей, которую можно усилить таким образом. Если вы хотите очень сильный трюк, но с контролируемой частотой использования — добавьте цену в виде жетона. Это также означает, что у него должна быть очень узкая сфера применения. Сравните:

Медвежатник. Я получаю +2 к *мастерством* при вскрытии сейфов и замков.

Медвежатник от бога. За жетон получаю +4 к проверкам *мастерства* при вскрытии сейфов( ) в совершенно спокойных условиях.

У Агриппины есть следующие трюки:

Синим пламенем. Огненные атаки Агриппины имеют рейтинг, равный её ступени посвящения в тайну Зелёного движения.

Приложи подорожник! Когда ведьма успешно восстанавливает союзникам последствия физической природы (раны, травмы, болезни) *выживанием,* она переводит их на одну категорию легче.

Вот у нас бывало... Когда Агриппина пытается расположить собеседника *хитростью,* рассказывая байки и небылицы, она получает +2. Естественно, это работает на определённый контингент.

Трюки по навыкам

Ниже представлены примеры трюков, которые сделаны по вышеуказанным правилам — их можно брать в готовом виде или в качестве шаблона для персональной настройки.

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *РУКОПАШНОЙ*

Молниеносный гамбит. В свой первый ход боевого конфликта я могу сделать две атаки *рукопашной* подряд. На количество перемещений или других действий этот трюк никак не влияет.

А по морде? Когда я угрожаю физической расправой, то могу заменить своей *рукопашной* значение *характера.*

Врёшь, не возьмёшь! Когда враги в сражении пытаются наложить на меня аспект, отражающий их численное превосходство (например, **ОКРУЖЁН** или **ЗАЖАТ В УГЛУ**), я получаю +2 *рукопашной.*

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *СТРЕЛЬБЫ*

Охотник на ведьм. Когда я успешно поражаю ( ) противника, посвящённого в тайну Зелёного движения, я наношу урона на 2 больше.

Ваше слово, товарищ Маузер! Когда я заставляю толпы настоятельно прислушаться к моим речам (или), демонстрируя свой табельный пистолет или даже сделав пару предупредительных выстрелов, то вместо *характера* я могу использовать *стрельбу.*

Стрельба от бедра. Когда я наношу урон толпам безымянных персонажей под управлением ведущего, то я распределяю стресс между ними как мне удобно. Обычно можно зачеркнуть/отметить только один маркер стресса единовременно.

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *ХАРАКТЕРА*

Злые языки страшнее пистолета. В конфликтах социальной природы (демагогия, агитация, провокации) мои атаки *характером* получают 1.

Товарищи! Я получаю +2 к *характером,* когда убеждаю представителей пролетариата сделать что-то ради всеобщего блага.

Боль иллюзорна. При защите ( ) от неблагоприятных факторов окружения, усталости, ядов и болезней, я могу использовать *характер* вместо *мощи.*

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *ХИТРОСТИ*

Чёрный рынок. Я получаю +2 к *хитростью,* когда ищу скупщиков краденого, контрабандистов, фальшивомонетчиков и подпольных мастеров.

Это дела партии. Когда я прикрываю свою активность действиями крупной организации, имеющей власть в этом регионе, я получаю +2 к *хитростью.*

Улочки-закоулочки. Когда я убегаю от преследователей в городских условиях, я могу использовать *хитрость* вместо *проворства.*

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *ПРОВОРСТВА*

Канатоходец. Когда мне нужно очень быстро перебраться куда-то по узкой поверхности, канату, доске и т. д., я считаю все провалы *проворства* как ничью (т. е. цена успеха из высокой превращается в малую).

Начинают и выигрывают. Я могу использовать *проворство* вместо *рукопашной* или *стрельбы* для атак ( ) в первом раунде конфликта, если инициатива на моей стороне.

Везде поспел. Я получаю +2 к *проворством,* когда пытаюсь добраться куда-то на своих двоих.

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *МОЩИ*

Ныряльщик. Я получаю +2 к *мощью,* когда мне нужно достать что-то из-под толщи воды.

Сопротивление ядам и болезням. +2 к защите *мощью,* когда я подвергаюсь газовой атаке, болезням, вирусам и пр.

Зверь признаёт сильного. Когда я успокаиваю агрессивное или напуганное животное, я могу использовать свою *мощь* вместо *выживания.*

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *ВЫЖИВАНИЯ*

Прагматичный. Дважды за игровой сеанс, находясь в «своём» гособразовании, я могу активировать

бесплатно два усиления, относящихся к предметам первой необходимости (**соль, спички, сахар, сухпайки**).

Егерь. Когда я нахожусь в дикой местности, я могу использовать *выживание* вместо *чутья* для обнаружения странностей, оценки количества путников по косвенным признакам, поиска ловушек и т. д. ( ).

Степь кормит. Провальные броски *выживания* в степи для моего персонажа, связанные с рутиной (организация лагеря, поиск дров и еды, определение направления), считаются ничьей. Иными словами, цена успеха из высокой превращается в малую.

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *МАСТЕРСТВА*

Полевой медик. Я не получаю штрафа +4 к проверкам *мастерства,* когда восстанавливаю стресс или последствия своему отряду, леча раненых и проводя профилактику заболеваний.

Тысяча лошадей! Когда я участвую в погоне на машине и местность позволяет мне разогнаться, я получаю +2 к *мастерством.* Это работает как против препятствий, так и в случае активного соперника.

Аспирант Новой науки. Один раз за игровую встречу я могу сотворить **прототип инструмента Новой науки,** если у меня есть доступ к лаборатории или ресурсам ВЭИ. Это преимущество имеет один бесплатный призыв, а в конце игрового сеанса оно сломается безвозвратно.

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *ЧУТЬЯ*

Классовый нюх. +2 *чутьём,* когда я оцениваю истинную классовую принадлежность собеседника. При успехе со стилем за жетон я могу постулировать его происхождение самостоятельно.

Слухами земля полнится. Когда я успешно подслушиваю людей *чутьём* ( ), то создаю на один аспект больше и могу распределить между ними бесплатные призывы.

Настороже. Когда противники пытаются подкрасться ко мне, атаковать из засады или что-то украсть, я получаю +2 *чутьём* против их действий.

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ *СМЕКАЛКИ*

Психокриптограф. Когда я получаю успех при узнавании скрытого аспекта, связанного с шифрованным посланием, то открываю на один больше. К такой информации относится, например, дата создания, основная рука автора или марка пишущей машинки.

Так вот же оно! У меня в карманах или в котомке всегда есть полезные вещи. Я могу декларировать у себя наличие инструмента, предмета, барахла и оружия, снизив параметр текущих средств на единицу до конца сеанса.

Этикет. Когда я беседую с представителями дворянства, я задействую *смекалку* вместо *чутья,* чтобы заметить странности в их поведении (или в зависимости от контекста).

Шаг 7. Обновление

Главные герои начинают игру с обновления 3, то есть в начале каждой сессии они получают как минимум три жетона судьбы.

Вы сокращаете своё обновление на один за:

- каждый трюк свыше трёх;
- каждую ступень посвящения в дела и тайны Движения.

Ваше обновление не должно опускаться ниже единицы ни при каких обстоятельствах.

Из этого следует, что третья ступень посвящения свежеиспечённым протагонистам недоступна. Это сделано специально: чтобы персонаж прошёл ключевой этап в процессе игры и заслужил шанс возвыситься. Если же вы хотите поехавшего буйства мистических красок с самого старта, то ведущий может разрешить начать фанатиками, как если бы вы только что прошли одну большую веху (страница 139).

Шаг 8. Посвящение и отряд

Ступени посвящения

Если вы начинаете игру попутчиками, поборниками или фанатиками Движения, то вы можете пройти посвящение в мистические тайны.

- Ранг попутчика открывает первую ступень посвящения.
- Ранг поборника — вторую.
- Ранг фанатика — третью.

Первая ступень посвящения позволяет освоить базовые запретные практики, связанные с Движением, будь то методы и инструментарий Новой науки, оккультизм, ирреалистические опыты или ведовство. Эти практики полностью зависят от внешних источников мистической энергии. Сколько у него есть диковин, порций красного керосина или вдохновения, допустим, оставшегося со вчерашнего вечера, столько раз он и сможет прибегнуть к своим экстраординарным способностям. Герои, получившие первую ступень, могут ограниченно контролировать низших порождений Движения: спецединиц, упырей, эйдолонов и кадавров.

Вторая ступень посвящения открывает персонажу глаза на истинную природу Движений и усиливает его сверхъестественные способности. Герой также получает знание, как самому добыть энергию для его мистических практик — создать **место силы.** Вдобавок к этому посвящённый расширяет свой «круг общения» до чудовищ.

Персонажа, решившегося на вторую ступень, но не принявшего истины, ожидает лишь смерть.

Третья ступень посвящения лишает ваше альтер эго всего человеческого. Трансформация открывает ему по-настоящему фантастические способности и возможность менять реальность едва ли не щелчком пальцев, но делает полностью зависимым от воли Движения. Протагонист (если это понятие всё ещё уместно) может видеть мистическую изнанку событий через общение с духами и обучается экспресс-методу пополнения той силы, что питает его мистические умения. Становление фанатиком — это не столько требование для прохождения третьей ступени посвящения, сколько следствие.

Подробно о мистической стороне посвящения смотрите в главе «Мистика Красной Земли».

Отряд

Если вы начинаете игру на массовом уровне силы (или доходите до него с индивидуального), то вы совместно создаёте отряд в вашем подчинении. Свежий отряд полностью функционален, но малочислен и имеет буквально пару уникальных черт. Когда ваш персонаж получает первые две ступени посвящения, он вправе реализоваться не через мистику, а как полководец: разменять этот бонус на одно из улучшений для отряда. Вы вкладываетесь обновлением не в своего героя, а в тех, кого он за собой ведёт.

В главе «Отряды» представлена методика создания приспешников и настройки.

Не всем персонажам уготовано стать магами и не каждый игрок хочет иметь дело с мистической стороной Движений. Иногда опытный военачальник, агитатор или оратор должен оставаться самим собой.

Шаг 9. Ресурсы

Персонажи Красной Земли располагают четырьмя видами ресурсов:

- здоровье и физическая устойчивость — физический стресс;
- терпение и психическая стойкость — ментальный стресс;
- деньги, связи, снаряжение и полезности — средства;
- долгосрочные отрицательные эффекты травм, крупных долгов и встречи с запредельным — последствия.

Ячейки (здесь и далее употребляется синоним маркеры) стресса и последствий задаются двумя параметрами: количеством и ёмкостью. Число ячеек определяет, сколько ударов, оскорблений, издержек и прочего персонаж может выдержать в течение сцены или даже сеанса игры. Ёмкость определяет силу воздействия, которую впитывает стресс или последствие.

Чем больше маркеров, тем дольше герой способен оставаться в напряжённой ситуации. Чем выше ёмкость, тем более серьёзный вред он выдержит.

У каждого персонажа по факту есть три маркера физического стресса: один с ёмкостью 1, другой — с ёмкостью 2, а ёмкость третьего маркера равна значению его *мощи*. Аналогично обстоит дело с ментальным стрессом. Те же три ячейки: у первой ёмкость 1, у второй — 2, у третьей — определяется значением *характера* персонажа. Если *мощь* или *характер* равны нулю, то третья ячейка соответствующего стресса недоступна.

Средства персонажа равны 2 + значение его *смекалки*. Они определяют, насколько ваш герой богат, во что он вложился за время своих приключений и какое снаряжение для него — нечто большее, чем просто подразумевающаяся деталь описания.

Азиз Нурмамадов имеет +4 *характер*, +2 *смекалку* и +0 *мощь*. Физический стресс красного имама составляет 1☐ 2☐. Психическая стойкость: 1☐ 2☐ 4☐. Его средства равны четырём.

Лаврентий Кузнецов имеет +2 *характер*, +2 *мощь* и +3 *смекалку*. Это даёт ему одинаковые шкалы стресса: 1☐ 2☐ 2☐ и 5 средств.

Мария Фёдоровна Ольхова обладает *мощью* +1, *смекалкой* и *характером* по +3. Её «здоровье» равно 1☐ 2☐ 1☐. Ментальный стресс: 1☐ 2☐ 3☐. Средства: 5.

Счётчик последствий одинаков для всех героев, он не делится на типы и поглощает вред и неудобства любой природы.

Шаг 10. Стартовое снаряжение

Объекты сообщают факты о герое и помогают строить нарратив. Для примера: масляный фонарь позволит задействовать навык *чутья* в условиях плохой видимости или ночи. Сверх того, масло можно разлить или **поджечь,** создав контекст для получения преимущества.

Персонаж получает снаряжение, соответствующее образу. Нет нужды учитывать всё до последней керенки — то, что подразумевается аспектами, трюками и навыками от +1 и выше, у вашего альтер эго по умолчанию есть. Наличие прокачанной *стрельбы* или трюка на автоматическое оружие предполагает, что герою есть из чего стрелять: пулемёт или автомат. Иначе какой был смысл брать этот трюк? Если аспекты задают трудовой профиль героя (**рабочий на Путиловском заводе, фельдшер, первый плотник на деревне** и т. д.), то у него есть инструменты для решения профессиональных задач.

А уж если элемент снаряжения вписан в аспект, то этот предмет неотчуждаем от героя: **всегда в епанче, даже сплю в седле.**

В личном деле есть графа, где вы можете вписать все свои сбережения.

Fate Core — это не игра про поштучный подсчёт расходников, будь то патроны, литры масла или пачки с чаем, поэтому в «Красной Земле» применяется тот же минималистичный подход. Есть наган, значит, и патроны есть. Столько, сколько надо. Если хотите отразить, что у вас **патронов на всех хватит,** то возьмите дополнительный аспект, и тогда вы не будете испытывать никаких проблем с амуницией.

Однако сила обстоятельств вполне может лишить вас возможности эффективно задействовать своё оружие. Когда вы **рассыпете патроны** по полу или ваш револьвер **заклинит** — тогда вы будете сильно ограничены в стрельбе. Это может произойти в любой момент: когда вы возьмёте последствие или противник успешно создаст против вас преимущество. Сколько бы у вас в стволе или обойме не оставалось пуль — это неважно: обстоятельства сложились так, что вы ими не сможете воспользоваться.

Этот принцип действует и в отношении других расходных материалов — пока события и аспекты не говорят об обратном, подразумевается, что всё это добро у вас есть.

Аспекты

Вот несколько идей, как сделать из собственности уникальные и интересные предметы снаряжения:

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ

Из дерева (плавает в воде, менее прочный, чем, например, стальной), **без приклада** (легче прятать, выше отдача), **самодельный казённик** (перезарядка быстрее, но клинит чаще обычного). Особенности дизайна оружия и брони тоже сюда относятся: **салонный** пистолет не утянет персонажа на дно реки в отличие от пулемёта **на штативе.**

КАЧЕСТВО

Ненадёжное, бывшее в употреблении и т. д. Если вы, скажем, купили пулемёт Шоша **с кривым стволом,** то всё ещё сможете накрывать им толпы супостатов, но на дистанции это оружие уже будет бесполезно.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ К ОРГАНИЗАЦИИ

Комиссарский маузер — то, что нужно, чтобы объяснить матросам, кто здесь главный, но в контрреволюционных гособразованиях таким оружием лучше не светить. Пика **со знаком первого Кубанского похода** кому-то внушит почтение, а кто-то и за шашку возьмётся при виде такого знака.

ОСОБЕННОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Громкое, дымное, тёплое, посеребрённое или даже **огнеопасное** — всё может сыграть как против вас, так и на руку. В дыму можно скрыться, громким инструментом можно замаскировать что-то более тихое.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СВОЙСТВА

Потустороннее снаряжение позволяет вам делать то, что не могут простые вещи, и уже само по себе расширяет возможности персонажа. Так, **символические документы** по желанию владельца меняют подписи и значения. **Мозаичные карты** подгоняют масть и номинал под выигрышные комбинации, пока никто на них не смотрит. **Гиломорфные панацеи** пьют ото всех болезней. **Магическое оружие** стреляет сквозь стены или огибает их, или режет сталь, аки животное масло. **Заговорённые доспехи** отводят удары сами, затягивают раны.

Как и любая «магия» на Красной Земле, иномирные свойства вещей — проявления всё тех же Движений, но они недостаточно изучены и непредсказуемы. Вы не узнаете, в чём мистическая сила предмета, пока не попробуете на собственной шкуре.

Если вы не можете вообразить, что может быть в карманах или за спиной у обычного искателя приключений времён Гражданской войны, то в приложении на странице 215 вы найдёте ориентировочный перечень снаряжения.

Средства

Средства — обезличенный счётчик. Вы можете потратить их на конкретный предмет, чтобы он давал бонусы сам по себе (будь то бесплатные призывы или пассивные плюсы к проверкам), а можете отложить, чтобы непосредственно на игре их потратить.

Пункты средств расходуются на бонусы один к одному. В оружие можно вкладывать до 4 пунктов средств, в остальные типы снаряжения — броню, инструменты, полезности — до 2.

Рейтинги

Рейтинг — это количество вложенных средств в предмет. Они обозначают, сколько бесплатных призывов в течение игровой сесссии игрок может получить от элемента снаряжения.

Если вы не хотите заниматься менеджментом призывов от аспектов снаряжения, то есть более простой способ: рейтинг превращается в +n к соответствующей проверке навыка. Этот бонус работает постоянно и не требует лишних подсчётов.

Впрочем, рейтинг обмундирования может упасть в процессе приключений.

Более подробно о рейтингах оружия, брони и инструментов сказано в следующей главе.

Степан вооружён палицей-шишкобоем, что хорошо сочетается с его высокой *рукопашной* и *мощью.* Достойное *выживание* и предыстория вознаграждают его тягловой лошадью. Ну и в котомке **ОФЕНИ** найдутся товары ширпотреба, лубки, леденцы и заговорённые иконы.

Его *смекалка* равна 2, а, значит, средства персонажа равны 4. Игрок распределяет два бесплатных аспекта в **ШИШКОБОЙ,** один — в **ЛОШАДЬ,** а ещё один — на **ТРОШНЮ С ТОВАРАМИ.**

Матвей носит под полами плаща несколько пироксилиновых шашек, что обеспечено его *мастерством.* Сверх того у него есть наган, несколько «котлет» с керенками, особые сапоги с полыми каблуками, линза, фальшивые документы и, конечно же, **ОДЕРЖИМЫЙ ДЕМОНОМ КОРТИК**.

Средства Матвея равны 5. Один призыв идёт в **НАГАН,** один — в **ПАТРОНЫ** к нему, один — в **САПОГИ С ПОЛОСТЯМИ,** а четвёртый — в **ОДЕРЖИМЫЙ ДЕМОНОМ КОРТИК**. Пятый пункт средств он решил приберечь на потом.

У Агриппины есть лучина, выступающая в роли колдовского фокуса, да и вообще полезная вещь в хозяйстве. Зеркальце, плотный зипун поверх сарафана и набор диковин — вот, пожалуй, весь её скромный скарб.

Смекалка Агриппины равна 0, а её средства — всего 2. Оба бесплатных призыва она отдаёт своим **ДИКОВИНАМ.**

Примеры заполненных анкет некоторых из героев вы можете найти в приложении на странице 219.

Часы

Деньги

ХЛЪБ

Штык

СПЕЦ

СЦЕНА

ТРАВМА

ВОЗЬМИ В РУКИ

колдовство

ПОГОНЯ

И ли вор-ов-с-тво

НЕ БОЛЕЙ

ОХОТА

ХОХОТ

СКОЛЬКО?

Весел

Отдохни

ОХ!

АЛЬ

Ваше слово

НЫ

ШАГ ЗА ШАГОМ

ТОВАР

СМЕРТЬ?

ПАМЯТЬ

РАСКРЕПЛЕН

С Е Т Р У К Т У Р А

Бой

ПРАВ

БЕГИ!

СИЛА

КРЕСТ КРАСНЫЙ

ЧАС

ИЛА

ВМЕСТЕ В МЕСТЕ

Тяжесть

Игровое время

Игровое время — это способы организации событий внутри игры для всех сидящих за столом.

Раунд. Это количество времени, необходимое на то, чтобы все участники конфликта сделали свой ход, что включает их активные действия и реакции на заявки оппонентов.

Продолжительность раунда зависит от масштаба ситуации. В поножовщине за один раунд пролетит несколько секунд, пока участники не сделают по паре выпадов и атак. В корабельном бою один раунд может занимать от одной до пяти минут: время, затраченное на наведение нескольких батарей на цель, отработку выстрелов, перезарядку, маневрирование.

Сцена. Это сюжетно обособленный кусочек истории, построенный вокруг определённого конфликта, ситуации, препятствия или активности с участием персонажей игроков. Как только история фокусируется на новой деятельности, перемещается в другое место или время, начинается новая сцена.

Внутриигровая длительность сцен обратно пропорциональна их динамике: чем больше событий происходит одновременно, тем короче сцены. Огневой контакт длится несколько минут, сбор слухов о конкретном человеке — от пары часов до целой недели.

Сессия (также сеанс, игровой вечер). Последовательность сцен, умещающаяся в одну встречу за столом. Сессия заканчивается, когда вы и ваши друзья сворачиваетесь и расходитесь по домам. В мире Красной Земли за сессию проходит как несколько часов, так и несколько дней. Планирование, подготовка, исполнение и отступление — это четыре сцены, но для ограбления банка и карательного рейда в соседнее враждебное гособразование они потребуют разного времени.

По завершении сессии обычно наступает малая веха.

Сценарий. Это несколько сессий, посвящённых одной проблеме: угрозе, сюжетной линии.

После завершения сценария происходит значимая веха.

Сюжетная арка. Она вмещает в себя 1–4 сценария. Арка содержит собственный большой конфликт, пронизывающий все сценарии или хотя бы на каком-то этапе выходящий на главный план. Обычно разрешение этого конфликта сильно меняет мир и главных героев.

Завершение сюжетной арки — повод для большой вехи.

Кампания. Этот уровень организации включает в себя много сюжетных арок и играется, пока не надоест. Вы можете построить свою кампанию как своеобразную «суперарку», с одним большим конфликтом как совокупностью всего в игре, или собрать из маленьких историй, раскрытых в отдельных сценариях.

Если представить игру в «Красную Землю» в виде телесериала, то вот как можно трактовать организацию игрового времени.

Раунд — это то, что называется «монтажным кадром», запечатлевающим момент действия от пуска камеры до её остановки. Это может быть склейка из нескольких кадров, позволяющая отследить действия каждого из участников сцены.

Сцена — это «эпизод» в классическом понимании этого слова: отдельное событие, имеющее самостоятельное значение, объединяющее в себе несколько монтажных кадров.

Сессия — это одна серия многосерийного фильма.

Сценарий — это 2–4 серии, объединённых одним метасюжетом.

Сюжетная арка — это сезон сериала. Бывает так, что в одном сезоне умещается несколько разрозненных сюжетов. Иногда сезон посвящают определённой проблеме, к которой протагонисты долго и упорно идут и разрешают в кульминационном конфликте в последних двух сериях.

Кампания — это сериал во всей его совокупности.

На каком моменте остановиться — решать вам. Некоторые группы играют годами в одно и то же, другие сообщества завершают арку и переходят на других персонажей и истории. Многие практикуют пикаресочный формат: когда игровые сессии между собой не связаны ни во времени, ни событийно, только героями. Можно играть в «ваншоты» — цельные сюжеты, умещающиеся в одну сессию, не требующие продолжения в принципе.

Ресурсы персонажей

Ресурс — общее название для всех элементов игровой механики, требующих менеджмента. Ресурс живучести определяется физическим стрессом, ресурс терпения и силы воли — ментальным. Ресурс ценностей и полезных предметов в хозяйстве — счётчиком средств. Ресурс неприятных долговременных эффектов от ранений, агрессивной среды, психологических травм и острой нужды — последствиями. Этот раздел касается всех вышеперечисленных проявлений и разбирает правила по их учёту.

Стресс

Стресс — мера стойкости персонажа и способ смягчать действие атак любой природы.

Сюда входит вся совокупность причин, по которым атака не прошла по персонажу в полную силу. Парадоксально, но на уровне описаний вычёркивание стресса в бою можно описать как «удачный уворот», который просто потратил много фокуса и сил на выполнение, и от второго такого удара тем же способом не уйти. Ментальный стресс определяет самоконтроль, невозмутимость и счастливые случайности, позволяющие взять над ситуацией верх.

Чем больше маркеров зачёркнуто, тем больше накапливается усталость и быстрее улетучивается удача. Но пока урон не добрался до последствий, ваш протагонист стоит на ногах твёрдо и действует без ограничений.

Как вы могли выяснить из главы «10 шагов к бессмертию», у каждого игрового персонажа Красной Земли есть две шкалы стресса: физическая и ментальная. По умолчанию каждая шкала состоит из двух — трёх ячеек стресса, выглядящих вот так:

X☐,

где X — ёмкость, определяемая, как указано на странице 82. Когда вы получаете урон, отметьте ячейку, чья ёмкость вмещает этот вред целиком. После этого она становится использованной и больше не может поглощать урон в каком бы то ни было количестве. Единовременно от атаки вы отмечаете только один маркер.

> Ирина фон Илов имеет шкалу ментального стресса 1☐ 2☐ 2☐. Когда чад кутежа успешно наносит ей 2 психического урона, она зачёркивает вторую ячейку: 1☐ 2■ 2☐ Если психическая атака нанесёт ей вреда на 3 сдвига, то Ирина будет вынуждена взять последствие, так как 3 больше, чем любая свободная ячейка.

После конфликта, если есть возможность отдохнуть, вы восстанавливаете один маркер с самой большой вместимостью. Если таких несколько — то начинаете удалять отметки справа налево. Если низкая динамика и вялая активность длятся в течение всей сцены, то в начале следующей очистите не одну ячейку, а две.

Последствия

Другой способ поглотить атаку — принять последствие. Последствия опаснее стресса, так как остаются после конфликта и портят герою жизнь, но сами не уходят и требуют усилий, чтобы от них избавиться. Последствия существуют трёх уровней и доступны сразу.

Лёгкое последствие имеет ёмкость 2.

Среднее последствие имеет ёмкость 4.

Серьёзное последствие имеет ёмкость 6.

Когда вы получаете вред, к ёмкости ячейки стресса вы вправе добавить вместимость последствия и распределить между ними урон от атаки. Можно не добавлять стресс, а поглотить всё последствием сразу.

Предположим, что наваждение из примера выше в новом раунде противостояния нанесло Ирине 3 психического урона. У героини есть пустые последствия. Три сдвига вреда можно целиком поглотить за счёт среднего последствия: его ёмкость 4. Но есть другой вариант: если объединить первый маркер стресса и лёгкое последствие, то получится как раз 3 сдвига в сумме. Это предпочтительный вариант, так как лёгкое последствие не такое опасное, как следующее в ряду.

Игрок вносит следующие изменения:
Ментальный стресс: 1■ 2■ 2□
Последствия: **СОСТОЯНИЕ АФФЕКТА (2)**

Последствия не делятся на типы, это общий перечень отрицательных состояний любой природы. Персонаж мог заработать **ПОВЕРХНОСТНУЮ РАНУ** в бою, а в следующем конфликте социального характера — **ПОТЕРЯТЬ ВЕРУ В СЕБЯ,** например.

Вы заполняете ячейки последствий друг за другом: если слот занят — выберите другой с достаточной ёмкостью. Скажем, когда вы берёте лёгкое последствие для поглощения психической атаки, а первая ячейка уже занята ушибом колена, у вас нет выбора — придётся использовать ячейку для среднего или серьёзного последствия, чтобы принять этот удар.

НАЗВАНИЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Занятая ячейка с последствием — это не просто количество принятого урона, а аспект, отражающий влияние этого негативного фактора. Источник последствия (тот, кто нанёс вред) получает один бесплатный призыв этого аспекта или может передать его союзникам согласно общим правилам. Аспект остаётся, пока вы от него не избавитесь.

После сражения на крыше бронепоезда Степан получил **РАНЕНИЕ НАВЫЛЕТ.** Это не фатально, но сейчас он уже не так резво прыгает по вагонам, как несколько минут назад, и оставляет пятна крови. Белогвардейцам гораздо проще попасть по раненому персонажу и если они будут атаковать Степана, то получат на один раз +2 или возможность перебросить кубы.

Окончательное решение по формулировке принимает ведущий, но лучше, когда вы сами понимаете принципы их именования. Название должно максимально опираться на повествование. К примеру, без оглядки на другие факторы вы не заразитесь холерой от падения со стены, зато можете **СЛОМАТЬ НОГУ** или обрести **СТРАХ ВЫСОТЫ.**

Лёгкие последствия физической природы не требуют немедленной терапии. Да, больно, да, неудобно, но постельный режим необязателен. Лёгкие последствия ментального плана это небольшие конфузы и перемены в поверхностных эмоциях. Лёгкие последствия материальной природы — то, что можно будет вернуть через знакомых или заработать ремеслом.

Примеры: **ФИНГАЛ, ЧУВСТВО ГОЛОДА, УСТАЛА, БИЛЕТЫ В КОПЕЕЧКУ, НУЖНО ОПОХМЕЛИТЬСЯ, РАЗДРАЖЕНИЕ, ТОШНОТА, ПРИСТУП ПАРАНОЙИ, ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО.**

Средние последствия — это ощутимый ущерб. Чтобы восстановиться, нужны время, усилия и, возможно, внимание медика. Это также эмоциональные проблемы, удары по репутации и угрозы здравомыслию. От них не отмахнуться и они не проходят наутро. Нехватка средств ощущается остро, поэтому приходится экономить на других вещах.

Примеры: **ГЛУБОКИЙ ПОРЕЗ, ОЖОГ ПЕРВОЙ СТЕПЕНИ, ИСТОЩЕНИЕ, ТРЕТИЙ ДЕНЬ ЗАПОЯ, НОЧНЫЕ КОШМАРЫ, ЗАБРАЛИ ВСЕ КЕРЕНКИ, ДОЛЖЕН ЛЕПЕТЕНКО, ЖЕРТВА СКАНДАЛА.**

Серьёзные последствия требуют вмешательства доктора, мецената или духовника. Это очень неприятные раны, которые надолго уложат вас в постель и ограничат в действиях, или психологические травмы, способные повредить даже крепким отношениям и рассудку, а также крупные долги и лишения.

Примеры: **ОЖОГ ВТОРОЙ СТЕПЕНИ, СЛОЖНЫЙ ПЕРЕЛОМ, КИШКИ НАРУЖУ, ЗАПЯТНАЛ ЧЕСТЬ ОФИЦЕРА, ФОБИЯ, ИСПАНКА, ПРОИГРАЛ ЖЕНУ В КАРТЫ, ГОЛ КАК СОКО́Л.**

Последствия должны быть обратимы. Они не меняют образ персонажа навсегда — в перспективе у вас будет возможность заняться ими и вылечить.

ТАБЛИЦА №3

Тяжесть последствия	Ёмкость	Сопротивление восстановлению	Сроки избавления	
		+2 если самому себе	с лечением	без лечения
Лёгкое	2	2	одна полная сцена	до конца игровой сессии
Средней тяжести	4	4	один полный игровой сеанс	до конца сценария
Серьёзное	6	6	один полный сценарий	до конца сюжетной арки

Как и в случае с аспектом-проблемой, не забывайте, что даже последствие может иметь положительные стороны. Если ваше альтер эго успешно переболело оспой, ему не страшны никакие деревни, где ходит мор.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Избавление от аспекта и освобождение ячейки требует двух компонентов: времени и соответственных действий.

Предпринимаемое действие направлено на излечение, приведение себя в форму, поиск средств. Чтобы снять с себя последствие ресурсного плана, вы должны найти способы списать долги, заработать деньги, купить в свою пользу. Чтобы избавиться от последствия физического характера — проверка медицинских умений или знаний персонажа. Устранение последствия ментальной природы — психотерапия в общем смысле, разрядка и даже, чем чёрт не шутит, трудотерапия.

Это реализуется действием преодоления (). Мы не фиксируемся на конкретных навыках, поскольку решений может быть много. Скажем, первую помощь можно оказать *проворством,* долгосрочную терапию — *мастерством,* а народное целительство — *выживанием.*

Ёмкость последствия определяет силу сопротивления для проверок умений.

Лёгкое последствие даёт достойное (+2) сопротивление, среднее — отличное (+4), а серьёзное последствие — фантастическое (+6). Если вы совершаете это действие сами на себе, сопротивление возрастает дополнительно на две ступени по лестнице.

Обстановка должна располагать к процессу восстановления. Если вы в бешеном темпе мечетесь от погони к погоне и битвы к битве — у вас не будет времени заняться своим здоровьем. Приводить себя в порядок в кургане, куда, как мухи на мясо, со всей окрестности собираются умертвия — так себе идея. В растянутых по динамике и времени сценах вы вправе приступить к восстановлению последствий, но решающее слово за ведущим.

Ирина фон Илов до сих пор находится в **СОСТОЯНИИ АФФЕКТА** после встречи с чадом кутежа. Это лёгкое последствие и оно улетучится рано или поздно. Героиня может попытаться привести себя в чувство сама, когда остальные персонажи решат отдохнуть и исследовать логово поверженного наваждения — это будет проверка характера () против пассивного сопротивления +4 (2 за ёмкость последствия +2 себе). Другой вариант, если батюшка Адриан или авантюрист Иннокентий попробуют снять это состояние: молитвой или беседой по душам. А пассивное сопротивление их проверкам *чутья* составит всего +2 (достойно).

Успех на проверке лечения позволяет переименовать аспект. Во-первых, так вы фиксируете для всех игроков, что заживление началось. Во-вторых, изначальный аспект больше никто не призовёт вам во вред даже за жетоны. Остальное, то есть полное освобождение ячейки, — дело времени.

Для лёгкого последствия дождитесь конца следующей сцены. Затем сотрите аспект и освободите ячей-

ку.

Для среднего последствия нужно выждать целый игровой сеанс. Например, если вы исцелились под конец сессии, то очистить ячейку среднего последствия сможете лишь под конец следующего игрового вечера.

Серьёзное последствие исчезнет только в конце сценария, следующего за броском.

Формально можно и не лечиться, ведь синяки сами рассосутся, а нервный срыв пройдёт. Просто избавление от этих аспектов затянется настолько, что это будет невыгодно. Таблица №3 суммирует все данные в удобном виде.

ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ПОСЛЕДСТВИЕ

Помимо набора последствий, описанного выше, у протагонистов есть ещё один шанс остаться в бою — экстремальное последствие. Его ёмкость — 8 сдвигов. К нему можно прибегнуть один раз за большую веху, о чём вы прочтёте на странице 139. Экстремальное последствие не имеет своей ячейки, вместо этого вы должны переписать один из аспектов так, чтобы отразить цену пропущенного удара. То есть, атака причиняет настолько чудовищный урон, что это вас буквально меняет. Скажем, до судьбоносной атаки вы были **Белым гоэтистом,** а, взяв экстремальное последствие, стали **одноногим Белым гоэтистом.**

Восстановление экстремального последствия доступно только на больших вехах. Вы перепишете его в более щадящей форме, только не возвращайте старый аспект. Экстремальное последствие — это если уж и не навсегда, то очень надолго. Отнеситесь к нему соответственно.

Средства

На Красной Земле наблюдается дефицит товаров и каждая спичка, каждая пуля имеет свою цену, иногда больше человеческой жизни.

Содержимое вещмешка работает как аспекты — каждый может задействовать своё ограниченное обновление, чтобы извлечь из экипировки пользу. Это может быть что угодно: провиант, лекарства, специфические боеприпасы, валюта гособразований, образ жизни, предметы первой необходимости и барахло, представляющее ценность у контрабандистов и цыган. Чтобы не зависеть от экономики жетонов судьбы, вы можете вложиться деньгами, трудом или связями в какие-то конкретные предметы (**Сивку-Бурку** или **трофейный пулемёт с рунами**) — это и отражает счётчик средств.

Средства зависят от *смекалки* как способности к арифметическому счёту, знаниям у кого что достать и оценки стоимости предметов. В свою очередь они делятся на максимум и текущее значение. Первое отражает общую обеспеченность героя — то, что он потянет, не увязнув в долгах и грамотно распоряжаясь своими сбережениями — это 2 + значение *смекалки*. Второе — обезличенное богатство, которое осталось после того, как он вложился в полезности.

Если сумма текущих средств и рейтингов снаряжения превысит максимум, то в начале следующей игровой сессии нужно будет избавиться от излишков. Если эта сумма меньше, то на малой вехе доберите до максимума, перераспределив вложенные пункты и текущие средства. Но иногда вы останетесь с тем, что есть.

Беспризорник Васька, не очень сообразительный паренёк, при *смекалке* +0 имеет средства, равные двум. Один пункт он вложил в **НОЖ,** который ему подарил погибший старший брат — он заботится о клинке, ухаживает за финкой. Когда хулиганы выиграли в буру васькины заработанные деньги, пришлось снизить значение текущих средств до нуля. У персонажа могут остаться сбережения, чтобы прожить несколько следующих дней, но пацан не сможет воспользоваться ими до следующей малой вехи.

Обычно это связано с перманентной потерей снаряжения или необратимым ухудшением состояния ваших вещей. Деньги приходят и уходят, а вот предмет, стёртый из личного дела, уходит в никуда.

Васька хочет отыграться и ставит на кон свой нож. Если он снова проиграет, то не просто потеряет призыв соответствующего аспекта: он будет вынужден стереть **БРАТОВ НОЖ.**

В этом случае Васька начнёт следующий игровой сеанс со средствами, равными единице. Подарок брата уже не вернуть.

Другой сценарий — это ухудшение качества снаряжения. Если в результате высокой цены при проверке навыков (или прибегая к броне в сражениях) вы снижаете рейтинг предмета, то он остаётся таким, пока вы не исправите это. Почините, отдадите в ремонт или купите новый. Однако помните: снижение рейтинга ещё не выводит из повествования само снаряжение. Обмундирование в первую очередь нужно, чтобы строить нарратив, обосновывать доступные персонажу опции. Если у героя есть **ВИНТОВКА** с нулевым рейтингом, то он всё ещё способен стрелять — просто бонуса не получит.

Когда обстоятельства вынуждают вас снизить средства, а вы не можете (текущие равны нулю и бартер неприменим), то вам придётся заполнять счётчик последствий по обычным правилам. Его формулировка как раз позволяет понять, чего вы лишились и насколько это серьёзно: **КОНЧИЛИСЬ ПАТРОНЫ, ВСЁ ДО ПОСЛЕДНЕГО «ЗАЙЧИКА»** или **НИ КОЛА, НИ ДВОРА.**

На средних вехах персонаж восстанавливает все свои потерянные активы до своего максимума.

Непосредственно на самой игре восстановить средства можно реквизицией (страница 107).

Болезни

Эпидемиологическая обстановка на Красной Земле оставляет желать лучшего. Антисанитария, вызванная войной, голодом, дефицитом всего, включая лекарства, а также миграционными процессами (беженцами и пленными) привела к распространению множества опасных болезней. Среди недугов наибольшего внимания заслуживают испанский грипп, оспа, тиф, туберкулёз и сифилис. Не говоря уже о локальных очагах чумы, малярии и дизентерии. Ходят слухи, что в секретных лабораториях ВЭИ учёные создают новые болезни, а в диких землях чудовищные звери и колдуны распространяют мор, либо доселе невиданный и неизученный, либо не встречавшийся больше тысячи лет.

Персонажи вполне могут столкнуться с такими опасностями, путешествуя по санитарно неблагополучным территориям или общаясь с инфицированными людьми. Заболевание — вполне вероятная цена провала при взаимодействии с заражёнными. Его можно получить, пропустив удар бешеного монстра, вступив в половой контакт с блудницей, выпив воды из арыка или разграбив брошенное жилище прокажённого отшельника.

Болезнь — последствие физической природы и оно подчиняется всем правилам последствий. Однако, если в течение целой сессии, следующей после момента получения болезни, игрок пренебрёг своим здоровьем, то ведущий на малой вехе вправе сдвинуть тяжесть недуга на один шаг, навязав этот аспект игроку. Помните, что если ячейка среднего последствия заполнена, то заболевание займёт следующую свободную. **Стойкий кашель** в конце концов превратится в **КРОВОХАРКАНЬЕ.**

Командная работа

Персонажи могут помогать друг другу. Существуют два способа командной работы — объединять преимущества или навыки.

Первый метод был достаточно подробно разобран ранее. Вы вправе передать бесплатный призыв созданного преимущества тому, кто в нём нуждается сильнее.

Второй способ — объединить навыки, посчитав значение умения для всей группы сразу. Выбор командной работы зависит от распределения ролей. Если персонажи заняты разными задачами (экипаж танка в бою), то лучше воспользоваться первым вариантом. Если герои делают одно и то же, скажем, *мощью* поддерживают стену, чтобы не дать ей упасть, — воспользуйтесь вторым.

Объединение навыков вместо серии одинаковых проверок позволяет сделать один бросок на всех и оценить эффективность группы сразу. Для этого сперва найдите протагониста с самым высоким значением умения. Затем добавьте +1 за каждого помощника, у кого есть этот навык (прокачан хотя бы на +1). Теперь выбранный персонаж готов бросать 4dF. Бонус к величине навыка поднимет шансы на успех. Однако провал такой проверки означает, что группа не справилась вне зависимости от индивидуальных значений выбранного навыка. Осложнения достаются всем. Если речь об успехе с ценой, то она заденет всех одинаково.

Адриан, Иннокентий, Ирина и Климент пытаются найти в катакомбах под Онежским Крестным монастырём замурованные артефакты, оставленные британцами во время Беломорской кампании. Поскольку все находятся в одинаковых условиях и используют один и тот же навык для поиска тайников — *чутьё* — имеет смысл объединить умения. У исследовательницы больше всего (+3) — она обеспечит наибольший вклад при проверке. Ненулевые значения *чутья* есть у святого отца (+2) и матроса (+1) — они дают +1 каждый. Иннокентий бесполезен в поиске (+0). Теперь результативность команды равна +5 (великолепно).

Более того, у Ирины есть трюк, дающий ей дополнительно +1 за каждого участника командной работы (личное дело фон Илов вы найдёте в Приложении на странице 221), таким образом, итоговый модификатор групповой проверки становится равен +7 (эпично).

КОМАНДНАЯ РАБОТА И ОТРЯДЫ

По умолчанию, если вы объединяете свои силы вместе с отрядом, то проверку всё равно делает персонаж игрока, владеющий самым развитым умением, однако вместо обычных +1 за каждого помощника, он сразу получает бонус масштаба (страница 134). Даже если суммирование +1 дало бы больший бонус.

Сам отряд от объединения навыков с индивидуальными персоналиями никаких преимуществ не получает.

Снаряжение

В этом разделе речь пойдёт о специальных правилах снаряжения.

Рейтинги

Рейтинги отражают количество вложенных пунктов средств в конкретный предмет снаряжения. Есть два способа реализации этой концепции.

1. **Бесплатные призывы.** В течение игрового сеанса вы можете получить бонус от аспекта снаряжения, как если бы потратили жетон судьбы.
2. **Пассивные бонусы.** Эти бонусы работают постоянно, но обычно в довольно узком контексте или с дополнительными ограничениями.

Допустим, игрок за Матвея прибегнул ко второму варианту. Он вложил единицу средств в **ПАТРОНЫ** — и теперь они дают +1 ко всем применимым проверкам. Сами по себе они не повлияют на *стрельбу* бомбиста, но добавят бонус, когда Матвей будет избавляться от негативных аспектов, связанных с перезарядкой (), или **ПАТРОНОВ НЕ ЖАЛЕТЬ.**

БРОНЯ

В начале двадцатого века развитие личных средств защиты ещё не получило должного внимания со стороны военных и кроме нескольких прототипов бронежилетов, панцирей и экзоскелетов ничем не отметилось.

Показатель защиты описывает рейтинг брони (здесь и далее) в интервале от 1 до 2.

1 — это специальное и распространённое защитное снаряжение профессиональных военных: кирасы, каски и панцири. От случая к случаю они способны уберечь владельца от шальной пули и разлетающихся осколков, однако, как показал опыт Великой войны, прицельное попадание уже не держат.

2 — это единичные образцы, прототипы и, возможно, настоящие колдовские артефакты, доступные немногим. Гиломорфные экзоскелеты, виброщиты, заговорённые косоворотки и гранитная чешуя — вот примеры подобных защитных средств.

Подавляющее большинство образцов военной униформы и верхней одежды от бурок до будёновок рейтинга не имеют (0). Владелец такой одежды может рассчитывать лишь на то, что в них увязнет клинок или кулаки нападающего. Полагаться на них в перестрелке ни в коем случае не следует.

Рейтинг брони, оберегов и доспехов определяет, на сколько снижается входящий урон, когда персонаж защищается от атак. Допустим, панцирь с 2 уменьшает входящий вред на 2.

В конце сцены, где защитный элемент был задействован хотя бы один раз, его рейтинг снижается на единицу. Это отражает износ брони, повреждения защитного покрытия, необходимость смазать поверхность гиломорфными маслами и так далее. Сниженный сам не восстановится — вам предстоит починить изношенный доспех или выкинуть его и купить новый по правилам реквизиций (страница 107).

Климент неудачно защитился от атаки технобионта и получил 3 урона с учётом всех факторов. Хорошо, что у него есть каска с рейтингом брони 1. Игрок уменьшает вошедший вред на единицу и получает двойку урона — с таким количеством повреждений его счётчик физического стресса справится. Человек продолжает бой как ни в чём не бывало. Игрок описывает, что удар красного робота приходится на шлем.

После сражения каска получает 0. Теперь её можно задействовать разве что за жетоны судьбы. Если обстановка позволит, матрос восстановит прочность шлема проверкой *мастерства* по правилам реквизиции.

Если у защитного средства рейтинг нулевой, но оно ещё остаётся на листе персонажа, то вы можете прибегать к нему за целый жетон судьбы (здесь оно себя ведёт как аспект).

ОРУЖИЕ

Для героев Красной Земли добыча и владение оружием — задача тривиальная. Даже если персонаж не силён в *рукопашной* или *стрельбе,* разжиться плохеньким браунингом М1906, сменившим нескольких владельцев, не составит труда уже в процессе игры. Некоторым типажам и концепциям без приписанного оружия никак нельзя: скажем, солдатам любого гособразования, комиссарам или казакам.

Как неоднократно ранее говорилось, оружие помогает лучше интерпретировать броски связанных навыков. Когда вы бьёте врага дубиной, это не то же самое, что бить его топором — как минимум физические последствия будут звучать по-разному. От отряда можно отбиваться и пистолетом, но это будет не так эффективно, как отстреливаться из пулемёта.

Другая важная черта: оружие наносит разный урон. Пулевая рана парабеллума не сравнится с ранением от пушки Беккера при прочих равных условиях. Рейтинг оружия (здесь и далее) как раз призван показать эту разницу в наносимом уроне. Он коррелирует с размерами оружия: чем оно габаритнее, тем выше урон с одной атаки и колеблется в интервале от 1 до 4.

1 — стрелковое одноручное, метательное, лёгкое карманное холодное оружие: пистолеты, финские ножи, кортики, нагайки, свайки.

2 — плечевое стрелковое оружие, карабины, автоматы, луки. Холодное оружие одноручное, с которым уже можно работать на дистанции: сабли, штык-ножи, топоры.

3 — массивное стрелковое оружие, требующее стационарной позиции: пулемёты, винтовочные гранаты. Сюда также относится холодное двуручное оружие или специальное кавалерийское, наподобие казацкой пики.

4 — взрывчатка и огнемёты, гранаты с ипритом и прочими вкусностями, артиллерия, автоматические авиационные пушки и т. д. Это вооружение на индивидуальном уровне имеет рейтинг 3, однако обладает свойством масштаба, когда используется против отрядов. Как правило, такое оружие нужно готовить, то есть перед атакой ( ) преодолеть ( ) его аспект «спокойного» состояния: развернуть батарею, выдернуть чеку, поджечь запал и так далее.

Рейтинг может отражать качество оружия. Пулемёт с 2 — видавший виды, с износившимся стволом. Кинжал 3 — произведение искусства, идеально сбалансирован и заточен так, что режет шёлк на весу.

Как правило, рейтинг оружия добавляется к проверке атаки ( ).

Если вы хотите отразить разницу в эффективной дальности поражения целей, то также подскажет, сколько зон (после «своей») оружие покрывает без штрафа. Если цель находится дальше X, то атака либо невозможна (в особенности для огнемёта), либо за каждую последующую зону пассивное сопротивление попаданию возрастает на 2 сдвига, а в случае активного сопротивления противник получит эти +2 к своей проверке.

Ирина с Климентом подкрадываются к тачанке, развёрнутой напротив церкви, где укрываются Адриан и Иннокентий. Первым действует Климент, он кидается с мосинкой на пулемётчика и бьёт его штыком. Отвлечённый штурмом стрелок неспособен адекватно отреагировать на атаку матроса, поэтому защищается пассивно — сопротивление равно 2. Кубики летят на стол: выпадает ■■■✚ и к этому Климент добавляет *рукопашную* и штыка — 2. Итого +6. Разницы в 4 достаточно, чтобы убить на месте безымянного американского интервента, но игрок хочет разменять дополнительные успехи на преимущество: никто из осаждающих монастырь **НЕ ОБРАТИЛ ВНИМАНИЯ** на диверсию в тылу.

Наступает очередь Ирины, она вскакивает на тачанку и садится за пулемёт, развернув его на позиции штурмующих. Цель дворянки: весь отряд. Пулемёт это ещё не осадное оружие, поэтому интервенты получат +4 к своему значению *боевой силы.* Итого +7. *Стрельба* Ирины на уровне +1 (средняя), но за счёт пулемёта с 3 поднимается до +4 (отлично). Если она задействует фактор внезапности — усиление, созданное Климентом, то игрок будет кидать кубики с модификатором +6 (фантастически). Дальности хватит, чтобы накрыть все зоны.

ПОЛЕЗНОСТИ

Это всевозможные игральные принадлежности, средства для шпионской деятельности, сбруя для лошадей и сами лошади, походное снаряжение, лекарства и медикаменты, орудия труда, собственно, барахло, которе вы планируете разменять на реально полезные вещи, и многое другое. Даже диковины и волшебные компоненты находятся в этой категории предметов.

Рейтинг, вложенный в полезность, даёт +1 к проверке соответствующего навыка за каждый ранг. Ваше *мастерство* имеет значение +2 (достойно), но когда вы пользуетесь **БИНТАМИ С РЕЙТИНГОМ 1,** чтобы оказать первую помощь раненому союзнику, то сила *мастерства* возрастает до +3 (хорошее).

Как и в случае с остальными элементами снаряжения, полезности могут ломаться, выходить из строя и тратиться. Допустим, вы можете лишиться бонуса вышеуказанных **БИНТОВ,** если пойдёте на успех с ценой при оказании первой помощи или в результате других неприятных оказий (сорвались в воду и промочили их).

МАГИЧЕСКИЕ РАСХОДНИКИ

Внешние источники мистической силы, даже если это такие неосязаемые сущности как благодать Белых или вдохновение Чёрного движения, могут указываться в снаряжении. На них вы тоже вправе распределять свои средства, как вам больше нравится: призывами или пассивными бонусами.

Каждый раз, когда ваш персонаж прибегает к мистическим практикам, он задействует один пункт своих расходников. Это значит, что каждый акт колдовства (оккультизма, новонаучных изысканий и т. д.) снижает рейтинг расходников на единицу. Запретные искусства считаются целевым использованем расходников, поэтому на малых вехах игрок обновляет те средства, что не были потеряны безвозвратно.

У Агриппины два пункта средств вложены в **ДИКОВИНЫ.** Значит, каждый игровой сеанс вдали от своего **МЕСТА СИЛЫ** она сможет применить свои способности дважды.

Если же герой лишился их в результате успеха с ценой или внезапного осложнения, то потерянные таким образом средства сами не вернутся.

Однако, допустим, если ведьма попадёт в руки продотряду Красных, то они могут отнять у неё **ДИКОВИНЫ** (молодильные яблоки, гранёный изюм, кусочек Колобка), посчитав за продукты. Предположим, что их встреча отняла у Агриппины один пункт рейтинга в диковинах — значит, либо героине теперь придётся тратить своё время, чтобы разжиться новыми расходниками, либо остаётся возможность прибегать к своей ворожбе лишь один раз в течение сессии (или тратить жетоны).

Особые сцены

Система спроектирована так, что одной проверкой навыка можно разрешить как этап сложной операции, так и крупное действие. Если конкретный путь достижения цели не имеет особого значения, а детализация процесса займёт слишком много времени — достаточно кинуть кубы один раз. Скажем, вам хватит одной проверки *проворства,* когда герой покоряет отвесный утёс в течение нескольких часов, и этой же проверки хватит, чтобы уклониться от падающего дерева, а счёт времени идёт на доли секунды.

Однако стоит ли разрешать ситуацию одной проверкой — вопрос, который зависит от целей игроков и ведущего. Если вам интересно, какие осложнения возникли, сколько усилий и ресурсов герои потратили, одного броска будет мало. Чем больше участников, драматизма и рисков в ситуации, тем чаще придётся кидать игральные кости.

Классические примеры подобных сцен: военные действия, поединки, погони, партия в преферанс с высокими ставками, допрос с пристрастием. Есть несколько способов структурировать эти моменты, чтобы в равной мере вовлечь всех участников, сделать обстановку интересной и получить чёткие исходы вместо каши из заявок и бросков:

- **Вызов.** Смонтированная последовательность действий персонажей, работающих сообща над одной важной целью в относительно неконфликтной обстановке. Или при неактивном или пассивном участии антагонистов.
- **Конфликт.** Несколько сторон намерены прямо навредить друг другу или исключить своих оппонентов из сцены: заставить отступить, пошатнуть уверенность, расстрелять, спровоцировать на невыгодный курс действий.
- **Состязание.** Несколько сторон соревнуются либо друг против друга, либо за ограниченное время в попытке добиться желаемого.
- **Реквизиция.** Персонаж игрока пытается приобрести новый элемент снаряжения или улучшить своё материальное положение.

Вызов

Такие сцены подойдут для отображения подготовки героев к операции, путешествий, проведения работ без активного вмешательства посторонних. Вызовы подойдут, когда нужно завершить несколько дел за отведённое время или справиться с дополнительными трудностями. Скажем, не просто передать зашифрованную депешу в руки заговорщиков, но и не потревожить при этом агентов охранки.

Вызов — это череда действий преодоления (), цель которых — разрешить исход особо сложной или динамичной ситуации. На каждом этапе вызова вы задействуете навык, отличающийся от уже использованных, после чего отдельные результаты соотносят для определения общего исхода. Чтобы устроить вызов, посмотрите:

- Может ли каждая стоящая перед героем задача считаться испытанием, не связанным с другими? Если все препятствия ведут к достижению одной цели, например, найти подходящее дерево, срубить его и обточить, укрепить получившейся балкой телегу, то их можно уместить в одну проверку *мастерства* с детальными описаниями.
- Нужны ли для выхода из ситуации разные навыки? Распространить слухи о владельце завода *(хитрость)*, агитировать рабочих *(характер)* и саботировать фабрику *(мастерство)* с целью устроить беспорядки — хороший пример вызова.
- Наберётся ли минимум три этапа операции? Если задачу можно свести к одной, то, наверное, не стоит. Если цель потребует множество шагов, разделённых ещё и по времени, то имеет смысл объединить их в серию крупных вызовов.

ПРОВЕДЕНИЕ

Для создания вызова просто выделите все составляющие испытания и разрешите каждое из них отдельным броском против пассивного сопротивления. В зависимости от обстоятельств эти проверки возлягут либо на плечи одного персонажа, либо на несколько действующих лиц.

Инженер Лаврентий Сергеевич Кузнецов, некрокомиссарша Мария Фёдоровна Ольхова и красный имам Азиз Нурмамадов должны осуществить кровьразвёрстку в селе неподалёку от Казалинска, куда приближаются бандиты атамана Чембулака.

В этой ситуации есть много тонких моментов, требующих разного подхода. Во-первых, набрать требуемую казалинским реввоенсоветом квоту крови. Во-вторых, организовать местных, чтобы они не разбежались при виде шайтан-техники, не устроили давку и беспорядки. В-третьих, покинуть деревню так, чтобы избежать возможной погони. Первое — это задача для *мастерства* с сопротивлением в +3. Второе — *характер* против пассивного сопротивления +3. Третье — *выживание* против +2.

Порядок выполнения этапов вызова не важен, но полученные усиления за счёт стильных успехов (при разнице в пользу героя +3 или выше) могут повлиять на последующие в сцене броски. Главное, обоснуйте использование этих эрзац-преимуществ.

Порядок описания результатов тоже не фиксирован. Персонаж, проходивший проверку навыка самым первым, вправе дождаться остальных и своим описанием поставить точку в развернувшейся истории.

Финальный вердикт об успешности всего предприятия станет известен, только когда ведущий получит все индивидуальные результаты, сопоставив успехи, провалы и цены всех заявок. Возможно, результаты приведут героев к новым вызовам, состязаниям или даже конфликтам.

СОЗДАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА В ВЫЗОВЕ

Во время вызова вы можете создавать преимущества для себя или других. Это не считается завершением одной из задач вызова, но помните: создание преимуществ действием () — это риск, а провал или ничья на этом броске могут иметь цену или осложнить другую задачу.

Сначала персонажи решают разобраться с местными. Красный имам предлагает успокоить население, но ведущий использует против него проблемный аспект **МУРТАД** — жители деревни не разделяют учение красного шариата и сторонятся отступника. Пассивное сопротивление вырастает до +5. Азиз кидает *характер* и получает в сумме +5: 0 сдвигов — ничья. Игрок соглашается на «худший вариант» без цены. Он собрал лишь часть селян, лояльных Красному движению, а остальные разбежались по домам. Марине Ольховой придётся иметь дело с тем, что есть. Сопротивление равно +3. Проверка *мастерства* — +2, на 1 меньше нужного — это провал, либо успех высокой ценой. Прежде чем придумать, что пошло не так, ведущий предлагает подействовать третьему участнику рейда: инженеру.

Кузнецов кидает *выживание*, планируя путь отступления и готовя лошадей, и получает в сумме +5. Разница в три сдвига в пользу персонажа — стильный успех, позволяющий команде покинуть район безопасно, но есть ещё неразрешённый процесс сбора крови.

Ольхова считает: она наберёт квоту во что бы то ни стало! И когда в очереди остаётся одна селянка, некрокомиссарша хватает её и удерживает у аппарата, пока тот не выкачает всю кровь. На крики женщины сбегаются селяне, вооруженные чем попало.

В конце вызова вы вправе заменить нерастраченные усиления на благоприятные условия, которые сами по себе бонусов не дают, но положительно влияют на дальнейшие события.

Под гомон и беспорядочную стрельбу персонажи игроков отступают к Казалинску, оказавшись на почтительном расстоянии, когда всадники Зелёного атамана врываются в населённый пункт. Теперь там однозначно Красных не жалуют...

АТАКИ В ВЫЗОВЕ

Не используются. Если вы считаете, что пора атаковать, значит, вам стоит перейти к сцене-конфликту.

Вообще, протагонистам не составит труда уничтожить сопротивление и собрать ещё больше крови, но это значит, что им придётся разворачивать конфликт и тратить время на перестрелку с селянами. Однако перспектива вступить в бой с заведомо превосходящими силами Чембулака, которые вот-вот окажутся на окраинах населённого пункта, не радует.

Состязания

Когда два или более персонажа противостоят друг другу, не пытаясь напрямую нанести вред, — это состязание. Примеры состязаний — агитация толпы, соревнования спортивные и ярмарочные, азартные игры, погони, а также попытки прервать какой-то процесс: обрушить мост, пока его не пересёк вражеский поезд, остановить ритуал.

Чтобы устроить состязание, ответьте на эти вопросы:

- Насколько стороны готовы наносить друг другу прямой вред? Если есть более важная ставка, чем уничтожение, деморализация или истощение сил врага, то состязание вам подойдёт. Иначе объявляйте начало конфликта.
- Имеет ли сцена ограничение по времени: может ли одна из сторон не успеть? Если да — это однозначно состязание.
- Что вообще за стороны состязания? Как объединить участников в группы по интересам? Сэкономьте себе время: соберите статистов в толпы и объедините усилия со значимыми персонажами по правилам командной работы.
- Какие сценические отличия могут повлиять на состязание?
- Как участники соревнуются? Прямо или опосредованно? Традиционный пример первого — погоня со всеми атрибутами: беспорядочной стрельбой и попытками подрезать друг друга. Пример второго: борьба разных политических деятелей за один и тот же электорат. В первом случае препятствия будут активными, во втором — пассивными. Бывает, что эти типы чередуются. Скажем, если в первом раунде автогонки участники соревновались между собой (*мастерство* против *мастерства*), то во втором они могут столкнуться с разрушенной переправой

через реку, и кидать навыки против пассивного сопротивления.

- Сколько этапов займёт состязание? Поскольку в этой структуре будут активные препятствия, ориентируйтесь на раунды. Каждый раунд — одно ключевое испытание, один «монтажный кадр» погони или соревнования.
-

Атаман Чембулак выслал за сбежавшими Красными около дюжины всадников, действующих как отряд. Вдобавок он взывает к джиннам степи и насылает на головы беглецов **ГАРМСИЛЬ** — убийственный злой ветер.

Персонажам игроков предстоит не дать врагам сократить разрыв, иначе их настигнут и расстреляют — это активное сопротивление. Прикинув, что можно сделать с усилением, которое они так и не потратили, игроки решают призвать подкрепление выстрелом из ракетницы. Ведущий постановляет, что их фора и движение союзников навстречу сделает преследование быстрым — три раунда — и с фиксированным концом: подмога придёт, если враги не догонят Красных.

ПРОВЕДЕНИЕ

Состязание обычно состоит из последовательности в 3–5 раундов. Если больше, то скучно, если меньше — то напряжение не успевает накопиться.

За один раунд каждая сторона состязания делает одну проверку навыка и сравнивает свой результат с итогами оппонентов. Даже если сторона включает в себя несколько персонажей, они объединяются и делают один бросок на всю группу с бонусами от командной работы. Сторона с самым высоким результатом получает одно победное очко в раунде. Она вырывается вперёд или успешно преодолевает препятствие, на котором застряли остальные.

Если проверка навыков закончилась ничьей, никто не побеждает в раунде. Ведущий должен вбросить в ситуацию новое существенное обстоятельство (то есть сценический аспект), влияющее на всех.

Если обладатель самого большого результата ещё и на 3 сдвига превосходит ближайшее к нему число (то есть засчитан стильный успех) — он получает два победных очка.

Выигрывает состязание та сторона, которая первой получила три (3) победных очка.

Если соревнование шло на фиксированное количество раундов и ни одна сторона не успела набрать нужного числа, то происходит событие, запланированное после финального раунда.

Первый раунд (□□□). Ветер поднимается, но пока что единственное препятствие — это **БЕЗДОРОЖЬЕ.** Конники кидают *операции,* получив +7 в итоге. Это много. Даже если протагонисты бросят все свои усилия, чтобы удержать дистанцию (), они вряд ли побьют этот результат. Нужно действовать нестандартно: лишить вражеский отряд превосходства в следующем раунде, а не пытаться их победить в проигрышных условиях.

Азиз начинает намаз и тратит жетон, чтобы **ГАРМСИЛЬ** разнёс слова молитвы и достиг ушей бандитов, повергнув их в суеверный страх. Это создание преимущества *характером* с результатом +6. Зелёные защищаются *моралью,* но их итог +3 — красный имам создаёт стильное преимущество с двумя бесплатными призывами: **ШЁПОТ КРАСНОГО ШАЙТАНА.**

Победные очки:

Красные
Зелёные II

Второй раунд (■□□). Поскольку главные герои в прошлый раунд не получали победных очков, бандиты резко сокращают разрыв. Ветер усиливается, и песок затмевает вечернее небо — ведущий постановляет, что для обеих сторон есть общее препятствие — **НЕ ВИДНО НИ ЗГИ** с силой +4. Игроки напоминают, что преследователи сбиты с пути и сейчас отгоняют злых духов, активировав оба призыва сразу и подняв пассивное сопротивление до +8. Всадники Чембулака проходят проверку *операций* и получают ▬▬▬■, что в сумме даёт +5. Этого мало, и ведущий за счёт подходящего аспекта **СТЕПНЫХ КОЧЕВНИКОВ** перебрасывает кубы, за жетон — результат превращается в +7. Много, но всё же провал.

Наступает активная фаза красных персонажей. Лаврентий правит конями и кидает *выживание,* получив помощь от сопартийцев. Красные получают +5 — для них сопротивление осталось тем же (+4). Это успех.

Победные очки:

Красные I
Зелёные II

СОЗДАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА В СОСТЯЗАНИИ

Прогресс в состязании обеспечивают действия-преодоления (). Вы можете создать преимущества (), но тогда потеряете право заработать победные очки в этом раунде. Вернее, вся команда лишится этой возможности. Если это преимущество против другого участника, или есть оппонент, способный вмешаться в вашу попытку, то вы будете кидать против активного сопротивления.

АТАКИ В СОСТЯЗАНИИ

Обычно не используются. Технически вы можете атаковать оппонента, чтобы дать ему штрафы к прохождению проверок и поколебать решимость — перебить гусеницы танка Антанты, унизить прилюдно партнёра по карточной игре, наслать панику через флуктуаторное устройство Новой науки или расстрелять водителя в окно автомобиля. Однако атака — это не действие, направленное на прохождение состязания. Вы не получите победных очков.

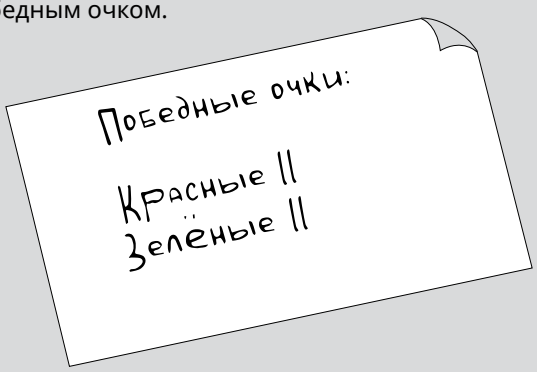
Есть два важных момента. Первый: не всегда агрессивные действия трактуются как атаки. Если, допустим, во время автомобильной погони вы даёте очередь по сопернику, заставляя его резко уйти вбок, то это может быть и создание преимущества через *стрельбу*, а не атака.

Второй момент: если вы начинаете обмениваться атаками, значит, вы ввязываетесь в конфликт. Вам нужно немедленно прервать состязание и перейти

к разрешению конфликта. Есть шанс, что тем самым вы либо обесцените состязание, либо автоматически проиграете. Когда партия в преферанс превращается в поножовщину, людям уже не до карт.

Третий раунд (■■□). Ветер становится очень крепким, и лошадям всё сложнее двигаться дальше. Ведущий сжигает ещё один свой жетон и поднимает пассивное сопротивление перемещению до +6. Положение опять складывается не в пользу персонажей игроков. Им нужно лишить врага шанса на успех. Ольхова вновь пытается придумать нестандартное решение: у противника хорошо получается преодолевать естественные препятствия, но что если оно будет совершенно другой природы? Некрокомиссарша, выкрутив свой надгортанный флуктуатор на максимум и переведя в другой режим, испускает крайне интенсивный инфразвуковой сигнал. Наличие источника инфразвука сзади и совсем рядом подстёгивает коней, запряжённых в тачанку, и пугает лошадей преследователей, чувствующих всплеск в направлении их движения.

Ведущий считает, что это попытка преодолеть препятствие через *мастерство* Ольховой, результат броска 6, но чтобы успокоить паникующих лошадей, бандитам приходится задействовать другой навык: результат его проверки +5. Разница в один сдвиг обеспечивает Красных победным очком.



Третий раунд подходит к концу (■■■). Как было объявлено ведущим, в конце этого состязания появляется подмога Красных. Зелёные, не желая ввязываться в перестрелку с превосходящими силами врага, поворачивают вспять.

Конфликт

Конфликт — тип сцены, в которой участники стремятся навредить друг другу: уничтожить физически или морально, заставить понести потери, сломить волю, спровоцировать, вынудить сдаться или отступить. Если участники могут и хотят причинить друг другу вред в любом виде — это конфликт.

Чтобы инициировать конфликт, ответьте на вопросы:

- Каковы стороны коллизии? Кто куда воюет? Кого оскорбляет? Можно ли в рамках одной стороны объединить участников в группы: будь то статисты или отряды?
- Какова природа конфликта? Если это конфликт физического плана — то его результатом будут ранения, травмы и жизни участников. Если это ментальный или социальный конфликт, то в них вы рискуете потерять душевное здоровье, получить психическую травму или подчиниться чужой воле.
- Какие сценические отличия могут повлиять на стычку?
- Насколько широко конфликт растянут? Нужно ли зонировать пространство? Отделить недоступные участки от легкодоступных или укреплённых? Важно ли размещение участников противостояния? Обычно зонирование нужно для затянутых боёв с применением мистики и огнестрела. А социальные коллизии и обычные кулачные драки редко требуют такой детализации.

ПРОВЕДЕНИЕ

Исходя из вышеуказанных вопросов, опишите сцену, где разворачивается конфликт.

Затем определите порядок хода участников: кто за кем действует в течение раунда.

В раунде у каждого персонажа есть активная фаза (свой ход) и реакции на заявки других участников. Когда все сделают по ходу, начните новый раунд.

За свой ход персонаж может выполнить:

- Одно перемещение из зоны в зону.
- Одно действие, требующее проверки (атаки, создания преимущества, преодоления, реже защиты). Это действие можно разменять, чтобы переместиться на 1 зону дальше.

- По одной реакции на каждую заявку. Как правило, это защиты от атак и попыток получить преимущество.
  Защищать других, кстати, тоже дозволяется, но вы должны в принципе иметь возможность вмешаться в чужой обмен бросками. Иногда бывает, что вы захотите поймать пулю вместо того, кого защищаете. Тогда вы вообще не делаете проверку — вражеская атака сравнивается с +0, и вы получаете весь урон.

Конфликт исчерпается, когда все участники одной из сторон примут поражение или выйдут из него. Иногда действия персонажей внезапно прерывают конфликт: неосторожный взрыв в горах приводит к сходу лавины, и продолжать бой становится невозможно.

Азиз, Мария и Лаврентий ночью прибывают в удалённый кишлак, где должны собраться несколько полевых командиров басмачей. На месте герои находят лишь трупы бандитов и жителей. Аккуратно подкравшись к базарной площади, красные замечают там стоящий человеческий силуэт, у ног которого валяются басмачи, бормочущие бессвязные речи. Прилавки пусты или опрокинуты, кругом хаотично раскиданы тела, лошади без хозяев недовольно храпят под чинарами. Фырканье коней и стенания бандитов — единственные звуки кишлака, освещённого Луной.

Обстановка довольно сюрреалистичная: кто мог оказать басмачам столь яростное сопротивление? Пытаясь опознать безумцев и чёрную фигуру, Азиз понимает, что перед ним тот, кого местные называют даджжалем — лжепророк, возвещающий о конце света. И тут ведущий навязывает Нурмамадову его аспект **КРАСНЫЙ ИМАМ** — в его задачу входит искоренять подобную ересь и он не может пройти мимо такого богохульства. Игрок принимает жетон — бой неизбежен, но у героев есть фора.

СТАВКИ И СТОРОНЫ

Перед началом конфликта важно понимать цели всех участников. Это позволит чётче разграничить стороны конфликта и по-разному их организовать. Персонажи под управлением ведущего представлены статистами, вспомогательными персонажами и антагонистами. У игроков есть свои герои и, вероятно, отряд на вспомогательных ролях. Более того, конфликт — это способ достижения цели, а она не всегда совпадает с тотальным уничтожением противника или крутится вокруг вопроса кто кому больше урона внесёт.

Задача даджжаля — устроить как можно более чудовищный хаос и бойню. Цель Красных — ликвидировать курбашей и доставить хотя бы одного живого полевого командира в штаб для допроса. Возможно, среди безумцев есть один такой. Что, если имам и некрокомиссарша выманят неверного на себя, а Лавр попробует пробраться к причитающим бандитам и утащит одного с собой?

СЦЕНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

При описании сцены стоит подумать над ситуативными аспектами, чтобы ими творчески воспользовались участники. От одного до трёх обычно хватает. Примите во внимание следующие детали обстановки, что:

…касаются общей атмосферы, погоды и восприятия. В сцене **ТЕМНО** или, наоборот, **СЛИШКОМ ЯРКО, ДУШЕРАЗДИРАЮЩИЕ КРИКИ** за стеной, есть **ПРИСУТСТВИЕ ПОТУСТОРОННИХ СИЛ**

…влияют на движение — **БОЛОТНАЯ ЖИЖА, СКОЛЬЗКИЙ** или **ЗАХЛАМЛЁННЫЙ ПОЛ**

…можно использовать как укрытие: **МАШИНЫ, МЕБЕЛЬ, ДЕТАЛИ КОНСТРУКЦИИ ЗДАНИЯ, ФАЛЬШИВЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ** и т. д.

…можно опрокинуть, разбить, перенаправить или использовать как оружие

…можно поджечь или взорвать

Ведущий записывает аспекты **НОЧНАЯ ТИШИНА, НАГРОМОЖДЕНИЯ ИЗ ПРИЛАВКОВ И ТЕЛ.** Возможно, у налётчиков-сепаратистов было с собой что-то **ВЗРЫВЧАТОЕ,** но это нужно ещё найти.

Помните, что персонажи наверняка изменят существующие сценические аспекты, создавая преимущества (страница 39). В **стогах сена** удобно прятаться, но они **легко загорятся** от неосторожного обращения с огнём.

ЗОНЫ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Зона — абстрактный участок местности, отделённый ориентирами. В помещении зонами могут быть пространства «от лестницы до окна», «коридор» и «за окном». Сражение во дворе церкви можно поделить на «храм», «кладбище», «ризницу», «келейный дом», «хлев» и отдельные подпространства «во дворе» и «за оградой».

Для большинства конфликтов, кроме самых масштабных, хватит трёх-пяти зон.

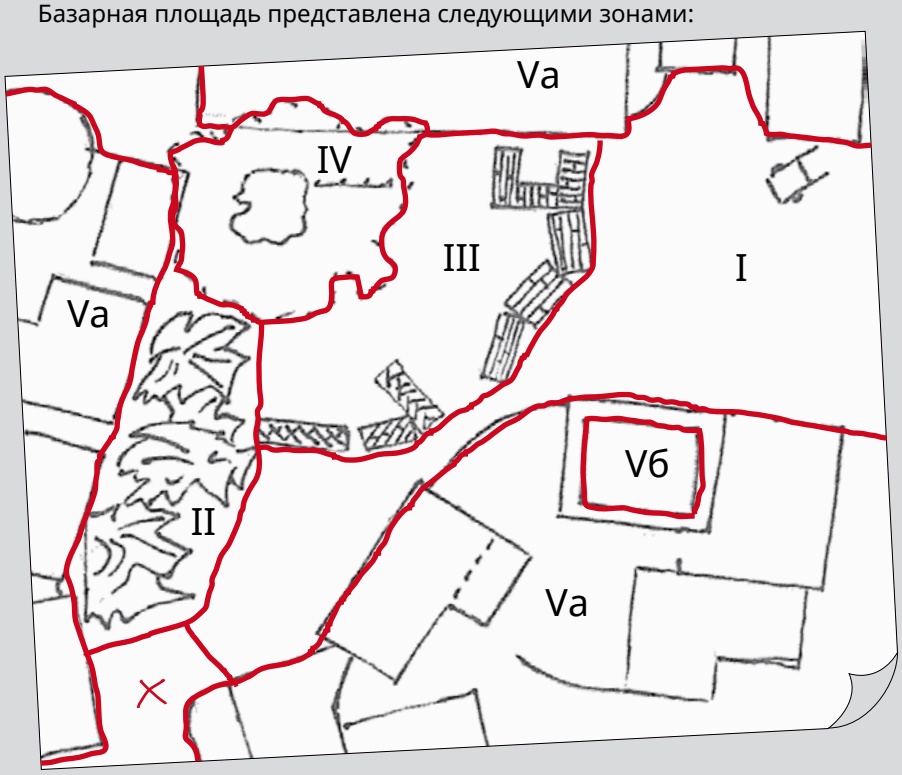
Зоны не привязаны к фиксированным расстояниям и площадям: они должны хорошо описывать обстановку и обозначать участки с разной доступностью. «Выше X», «ниже X» и разные этажи, разделённые лестницами и стенами — это почти всегда отдельные зоны, особенно если перемещаться между этими местами не так просто.

Если участки получаются сильно неравномерные, то придумайте ориентиры и разделите пространство по ним. Скажем, площадь между баррикадами можно поделить на «подступы, заваленные трупами», «воронки от снарядов», «разрушенный фонтан» и «за горящим броневиком».

Всё, что находится в одной зоне, расположено достаточно близко для прямого воздействия. Персонаж без труда может перемещаться от угла к углу в рамках одной и той же зоны и взаимодействовать с её содержимым и другими персонажами.

Как выше упоминалось, за раунд персонаж по умолчанию способен либо переместиться в соседнюю зону при отсутствии препятствий и подействовать, либо потратить весь свой ход на то, чтобы переместиться на две зоны. Если персонаж двигается через препятствие в любом виде (стена, мешающий сценический аспект, наличие оппонентов), то оно требует проверки. Вне зависимости от её исхода персонаж не может больше предпринимать активных действий в свой ход. Он должен кинуть преодоление ( ) любым подходящим навыком. Обычно это мощь, проворство, выживание или мастерство — в зависимости от условий и транспортного средства. Сопротивление для

Базарная площадь представлена следующими зонами:



- I — пространство перед прилавками
- II — поваленные шатры
- III — за прилавками
- IV — коновязь (чинар)
- Va — дворы
- Vб — второй этаж самого высокого жилого дома
- X — дорога, там же начинают персонажи игроков

этого преодоления определяется ведущим по обычным правилам: пассивная для элементов окружения и статистов, активная — для мешающих противников.

Использование зон в ментальных конфликтах — редкость. Если вы не в состоянии придумать зонирование для социального или мистического противостояния, то и не надо.

ПОРЯДОК ХОДА

Каждая сторона конфликта выбирает своего лидера — им предстоит состязаться в перехвате инициативы, кинув подходящий навык и сравнив итоги. Кто набрал больше всего, тот ходит первым, остальные стороны выстраиваются в порядке убывания итогового числа. При ничьей сравните чистые значения использованных умений: у кого больше, тот имеет приоритет.

Персонаж-лидер определяет, кто сейчас действует: это может быть он или союзник. После того, как активная фаза завершена, игрок передаёт ход другому игроку (в том числе и ведущему). Кто завершил раунд последним в очереди, определяет первого игрока в следующем раунде. А значит, если протагонисты сходили все сразу в первый раунд конфликта, то оставшиеся под управлением ведущего персонажи завершают раунд и, скорее всего, в следующем цикле уже они будут действовать первыми.

Учтите, что перехват инициативы не равен сугубо скорости реакции. Очерёдность может решить бросок *чутья,* чтобы заметить засаду, сделанную *выживанием.* Или, например, можно состязаться в *характере,* дабы спровоцировать врага первым потянуться к револьверу. Это может быть *смекалка,* чтобы отдать грамотные распоряжения своим перед неизбежной атакой противника.

В этой ситуации лидер протагонистов — определённо Азиз, так как он наиболее мотивирован сразиться с нечистым и будет координировать атаки сослуживцев. Пока что героев не заметили, поэтому инициатива на их стороне.

РАЗРЕШЕНИЕ АТАК

Успешная атака наносит вред, равный количеству сдвигов на броске. Три сдвига — три единицы урона (плюс возможные бонусы от оружия и трюков). Вошедший урон необходимо поглотить стрессом или последствиями. Если это невозможно, персонаж выбывает из конфликта: теряет дееспособность до разрешения этой ситуации.

Выбор типа коллизии определяет тот тип стресса, который будут заполнять участники по мере эскалации конфликта. Если это перестрелка или драка, то вы будете отмечать физический стресс. В пытках, поединках воли, диспутах или политической борьбе играет ментальный стресс. Что делать, если в пылу сражения мистически одарённый персонаж попробует деморализовать врагов? Или декадентка ударит свою жертву во время допроса? Вы вольны так поступить — серебряное правило Fate Core позволит вам сделать атаку по неактуальному сейчас счётчику стресса. Однако это невыгодно: персонаж выведется из конфликта, когда он не сможет больше поглощать стресс, а атака по другой шкале позволяет оппоненту дольше оставаться в игре. Лучше пользуйтесь в таких ситуациях действием «создать преимущество» (⊕).

Начинается бой. Азиз резко вскакивает, и, одним рывком преодолев пустую базарную площадь, оказывается у прилавка и стреляет в чёрную фигуру. Пуля попадает, но... не причиняет вреда. Удивлённый Нурмамадов передаёт ход оставшейся в тылу Ольховой, вооружённой пулемётом, но её оружие ничем не лучше пистолета имама. Чтобы не потратить ход впустую, она **СКАНИРУЕТ** чёрного странника на предмет уязвимостей — ищет скрытый аспект. Имам назначает следующим инженера, однако тот передаёт ход врагу: может быть, даджжаль двинется навстречу атакующим и покинет своё место.

Шайтан действует после некрокомиссарши. Издав гортанный рык, он закручивается в диком танце! Вокруг него встают кадавры басмачей, готовые растерзать любого, кто угрожает их господину...

Вы также можете принять поражение до того, как вас выбьют, чтобы сохранить контроль за судьбой персонажа.

УСТУПКА

Вы вправе сдаться в любой момент, пока кубики не брошены. Можете прервать любое действие до проверки навыка и объявить, что уступаете оппоненту в конфликте по той или иной причине. Например, не хотите накапливать последствия, рисковать жизнями отряда, или игра не стоит свеч. Эта битва для вашего героя будет закончена. Точка.

Однако если уж вы бросили игральные кости, то назад не отмотать. Вы испытываете удачу, а значит, готовы принять последствия этого риска.

Ваша уступка даёт противнику то, что он хотел, или убирает вас с поля, если в бою было больше двух сторон. Не пытайтесь приуменьшить победу врага: если вы проиграли, то проиграли.

Но всё не так уж плохо, если вам не грозит полное безоговорочное уничтожение. Концессия — двухсторонний процесс. Вы покидаете конфликт на своих условиях или сохраняете часть ресурсов. Противник занял плацдарм, но не бросился за вами в погоню. Враг проводит ритуал, и в ближайшее время будет оценивать его результат. Бомба таки срабатывает, но теперь все считают вас погибшим. Убедитесь, что ваша интерпретация всех устраивает. Поэтому напоминаем: у сторон конфликтов есть цели, а сами противостояния идут за что-то предметное.

Кадавры набрасываются на ближайших живых — Лаврентия и Азиза, поэтому заявки героев на второй раунд — кромсать умертвий. Однако Мария всё ещё не связана ближним боем. В первый раунд она успешно узнала тайну шайтана: его уязвимости — и у неё как раз есть нужное средство. Выхватив **ГИЛОМОРФНЫЙ ИМЕННОЙ СЕРП,** она бросается через баррикады на чёрного человека, но это займёт у неё два хода. Когда наступает активная фаза даджжаля, тот... растворяется в тенях — с бойней справятся его марионетки, а сам он не готов противостоять фанатику Красного движения. Ведущий объявляет, что чёрный странник выходит из конфликта. Он не достиг своей цели. Красные могут претендовать на захват пленных курбашей — когда шайтан исчезает, пленники перестают бредить и сбиваются в кучу, защищаясь от живых мертвецов.

Также вы получаете жетон судьбы за сам факт уступки и ещё по одному за каждое последствие, которое получили в этом конфликте.

Ведущий пополняет фонд своих жетонов, связанных со лжепророком, на один (в этом бою он не получил никаких последствий). Когда персонажи встретятся с ним в другой раз, у чёрного странника будет на один жетон больше.

ВЫБЫВАНИЕ ИЗ КОНФЛИКТА

Если у вас больше не осталось стресса или последствий, чтобы поглотить все сдвиги от попадания, вы выбываете из конфликта.

При развитии такого сценария победитель (если это не ваши союзники) решит вашу судьбу. Очевидно, победитель не сможет описать ничего такого, что выходило бы за рамки изначального конфликта, но он всё же получает значительную власть над судьбой вашего персонажа, и сделать с этим вы ничего не можете.

СМЕРТЬ

Если мы говорим о физическом противостоянии с использованием оружия, то летальный исход очень даже возможен. Риск смерти всегда присутствует на Красной Земле, и если кубики и обстановка говорят «мёртв», значит, мёртв.

Однако гибель героя на практике — тема сложная. Обычно это просто скучно: во-первых, альтернативы смерти всегда интереснее, мрачнее и создают новые вызовы (в широком смысле этого слова) и ситуации. Во-вторых, все сюжетные связи и ветки погибшего героя просто оборвутся, и вам придётся потратить время и силы, вписывая нового протагониста в существующие обстоятельства. К тому же есть фактор, когда такой исход случается из-за «рака кубов» и вопреки драматичности момента.

Лучший вариант, когда смерть — выбор игрока в ситуациях, где герои готовы сознательно поставить жизнь на карту ради победы. Кульминационные битвы, идеологические противостояния с высочайшими ставками, решающие сражения — вот годные примеры. Ведущие! На пороге подобного конфликта обсудите риск гибели со всеми участниками. Даже если ваша игровая группа спокойно к такому относится, всё же лучше заранее обозначить вероятность летального исхода. Дайте игрокам понять, когда ваши персонажи настроены жёстко и пленных брать не будут.

ВА-БАНКЪ

Иногда бой или ментальное противостояние не стоят такого внимания и времени за игровым столом. Если выражаться сценарными понятиями, то развёрнутый по раундам и действиям конфликт (экшен-сцена) — это фансервис: включение в повествование сцен, не влияющих на сюжет, но рассчитанных на эмоциональный отклик у играющих с целью повышения заинтересованности.

Есть вариант «боя в один бросок» для игроков, готовых решить конфликт радикально. Или когда сражение настолько неинтересное, что его можно «промотать», уделив внимание действительно важным моментам и описаниям. Эта процедура заменяет представленную выше.

Когда цели, участники и сценические аспекты определены, игроки описывают свои действия и выбирают навыки. Каждый из протагонистов делает по одному броску и сравнивает с вражеским активным сопротивлением. Разница определяет цену победы:

- Если противник преуспел со стилем, то главный герой погибает или выводится из повествования иначе — как-никак, довольно тяжело буквально умереть от оскорбления, но поражение в социальном противостоянии может наложить отпечаток на всю жизнь. Если уж вы идёте ва-банк и готовы решить судьбу врага в один бросок игральных костей, то имейте мужество в случае катастрофы принять последствия риска. Вы вправе воспользоваться экстремальным последствием при его доступности.
- Если герой не достиг успеха, но и его визави не получил три сдвига в свою пользу, то персонаж игрока получает серьёзное последствие.
- В случае ничьи, персонаж игрока получает последствие средней тяжести.
- В ситуации, когда протагонист достигает простого успеха, это означает, что он отделается лишь лёгким последствием.
- Если персонаж игрока получает стильный успех, это значит, что победа достаётся вместе с триумфом — герой не получает никаких последствий.

Вне зависимости от результата этой проверки противник героев становится побеждён. Приступайте к описаниям.

Любая из сторон вправе объединиться по правилам командной работы и кинуть один навык на всех. При негативных исходах этой проверки последствия влияют на всю группу персонажей целиком.

Реквизиция

Это сцены торгов, экспроприации имущества, натурального обмена, ремонта и модификации предметов, производства, например, устройств Новой науки или зелий. Сцены получения услуг, дачи и вымогания взятки также относятся к этой категории.

Чтобы начать реквизицию, ответьте на вопросы:

- Какой предмет снаряжения вам нужен? Обеспечивают ли трюки или аспекты его наличие? Позволяют ли обстоятельства приобрести его без усилий (с пола поднять или за счёт лояльной вам организации, или должников)?
- Чем вы готовы пожертвовать? Временем, деньгами, другой вещью при бартере? Бартер предполагает, что вы меняетесь только на то, что у вас уже есть или было оговорено ранее.
- В каких обстоятельствах это происходит? Вы пришли в лавку скупого старьёвщика или ломбард? Или в шумной очереди за товарами нетерпеливо мнёте в руках талоны? Назначаете встречу с контрабандистом в трактире, где собирается маргинальный сброд? Вы у себя в мастерской и деловито оглядываете чудные фрукты и мерзко пахнущие ягоды для отвара? Может, на краю походного лагеря вы растянули на солнце шкуру подстреленного секача и ищете в отряде ещё не сгнившие нитки?
- Какие сценические отличия могут повлиять на процесс торгов?

ПРОВЕДЕНИЕ

Успешность реквизиции в первую очередь зависит от условий и сценических аспектов: далеко не каждый коробейник и купец имеют у себя в ассортименте нужные вам вещи. Не каждый кузнец продаёт все виды холодного оружия. А купить автомобиль можно буквально в десяти городах на всей Красной Земле.

Все товарно-денежные отношения, истребования, запросы услуг или бартер — это создание преимущества (⚙) *характером, хитростью* или *смекалкой* (зависит от подхода и описаний) против сопротивления +3. Если вы приобретаете экипировку для отряда целиком, то сопротивление возрастает до +7.

- Если вы **провалились,** то получаете лишь проблемы. Вас выгоняют из учреждения взашей, продают фуфло, наводят службы правопорядка, от которых предстоит откупиться, или просто изымают ценности без компенсации. Если у вас нет идей, то просто уменьшите средства персонажа на один.
- При **ничьей** или **обычном успехе** вы приобретаете предмет, уменьшив средства на единицу.
- В случае **успеха со стилем** вы получаете желаемое, существенно сэкономив, даже если факт обмена состоялся и вы лишились того, что предлагали. Грубо говоря, у вас больше нет взноса, но эта потеря не бьёт по карманам и не накладывает штрафа. Не заполняйте ячейки средств.

Гешефт выражен аспектом снаряжения или услуги с одним бесплатным призывом на нём. Если вы приобретаете то, что у вас и так есть, то восстановите целевому предмету вложенные средства или рейтинг.

В случае ремонта неисправного элемента снаряжения или создания предмета с нуля обычно задействуется *мастерство* или *выживание,* а пассивное сопротивление равняется:

- 2 за каждую единицу рейтинга оружия или брони (для ☠ 0 минимум 2);
- 2 за предмет без сверхъестественных качеств;
- 4 за артефакт, наделённый мистической силой (кроме расходных);
- 6 за комплект вещей, предназначенных на весь отряд.

ИСХОДЫ РЕМОНТА / ПРОИЗВОДСТВА

- Если попытка ремесла оборачивается **фиаско,** то вы впустую тратите своё время и ресурсы. Уменьшите средства на единицу.
- **Ничья** — ваш труд увенчался частичным успехом. Вы получаете усиление вместо полноценного аспекта, а вместо полной силы оружия и брони возвращаете лишь единицу. Уменьшите средства на единицу.
- **Успех** — вы создаёте то, что хотели, но тратите ресурсы в должном количестве. Грубо говоря, вы перекидываете вложенные средства с одного старого предмета (или из запаса незадействованных средств) на новый.
- **Стильный успех** — вы без проблем возвращаете в строй неисправный механизм или производите нужный объект, достигнув небывалой экономии — вы не тратите средства.

Созданная (отремонтированная) вещь — это аспект снаряжения с восстановленными бесплатными призывами или рейтингом.

Успех с ценой обычно заставляет тратить больше средств, но возможны осложнения, не связанные с деньгами и ценностями напрямую: подрыв репутации, трата лишнего времени, эмоциональный стресс и многое другое.

Группе анархистов позарез требуется фотокамера, чтобы начать снимать пропаганду: бесчеловечное отношение власти к людям, яркие проявления эксплуатации и т. д. Изо всех персонажей игроков наиболее способный к торговле — Матвей, ему и поручают задание добыть камеру. Поиск в ломбарде завершается успехом — персонаж находит Leica 1913 года выпуска. Матвей предлагает за неё старьёвщику трофейные медали и нагрудные знаки белогвардейцев, весьма ценные вещи для такого устройства.

Теперь проверка навыков: пассивное сопротивление +3, значение *смекалки* Матвея — +3. На 4dF выпадает ⊞⊟■■ — итого ничья. Игрок не хочет тратить жетоны, поэтому перед ним два варианта. Первый: согласиться на худшее качество. Вместо преимущества — одноразовое усиление **ФОТОАППАРАТ LEICA.** Второй путь: потребовать успеха ценой. Игрок получит полноценный аспект: **ФОТОАППАРАТ LEICA,** зато весь город будет знать, что **КТО-ТО ПРОДАЛ НАГРАДЫ БЕЛЫХ** старьёвщику. В любом из этих случаев персонажу надо списать один пункт средств.

ИЗДЕРЖКИ

Иногда случается, что вы тратите финансы и выходите за рамки своего привычного уровня жизни в обход вышеуказанной структуры. Например, вынуждены посетить ресторан за свой счёт, сорваться с места и сесть на поезд, в течение месяца жить под чужой личиной и тратить больше обычного. Подобные положения можно обыграть, навязав подходящий аспект персонажу игрока.

МИСТИКА

КРАСНОЙ

ЗЕМЛИ

Странности охватили весь мир к 1922 году. Сверхъестественное прочно вошло в жизнь обитателей Красной Земли. Теперь косо смотрели на тех, кто по-старому продолжал отрицать эти феномены, как ещё несколько лет назад смотрели на верящих в магию.

Возможности людей, уже владевших мистическими талантами, возросли, а люди без «дара» со всех земель и регионов, всех классов и убеждений начали спонтанно получать удивительные способности. Байки и небылицы из досужих сплетен стали объектом изысканий и научных исследований.

Все политические силы быстро поняли, что «магия» — сильнейшее оружие. Большевики первыми, ещё в 1919 году, начали уделять внимание странным явлениям и учредили Высший Экспериментальный Институт, использующий теоретическую базу Новой науки на благо революции. Однако остальные крупные силы вовремя поставили себе на службу мистику и нашли достойную замену. В белых гособразованиях оккультные учения и ритуалы из развлечений для декадентов и эзотериков превратились в серьёзное орудие войны. Шаманы, ведьмы и колдуны направили гнев Зелёного движения. Ирреализм из далёкой теории стал практикой, дополняющей анархическое учение Чёрных.

Магия открыла политическим силам новый фронт войны — мистический. И кто потерпит поражение на этом фронте, того мгновенно сметут более находчивые противники.

Тайные изыскания Движений

Оккультизм – Белые

Оккультизм является объяснением и инструментом создания на Красной Земле идеального общества, поэтому занимает важную часть идеологии Белого движения. С каждым годом оккультизм набирает всё больше веса в политике. К тому же эти мистические практики эффективно уничтожают врагов.

Оккультизм Белых стоит выше религии и культуры гособразований. Он опирается на ритуальную магию вавилонян, жреческие дохристианские традиции, спиритизм, экстатические культы и даже гностицизм катаров и других еретиков. Поэтому сообщество Белых мистиков весьма неоднородно и состоит из множества лож с разными взглядами и направлениями. Тем не менее все эти учения работают, несмотря на различия. И лишь единицы посвящённых знают, почему. Дело в том, что все ложи и учения сходятся в одном — Абсолют существует, и совершенно неважно, каким способом оккультист устанавливает с ним контакт.

Есть и другие общие черты. Для инвольтации к Абсолюту Белые мистики используют «регалии» — ритуальные предметы. Это не всегда объекты культа (символы веры, молитвенные колёса) или инструменты мага (атамы, чаши, жезлы) — это любая вещь, символизирующая иерархию или власть: перстни, диадемы, скипетры и холодное оружие, фасции, лавры, эполеты.

Чтобы усилить связь с божественным, регалии изготавливают из благородных металлов, украшают драгоценными камнями и символами. Все же знают, что сплавы и минералы резонируют с тайными энергиями, а руны и литеры укрепляют этот канал. Чем качественнее регалия и чем сильнее и ярче душа оккультиста, тем выше шанс, что Абсолют откликнется на призыв и ниспошлёт чудо.

Для получения волшебного эффекта владелец реликвии произносит заклинание и делает ритуальный жест: поднимает предмет, сжимает в руке, направляет на цель или демонстрирует окружающим. Получившиеся явления часто выглядят как чудеса, но не обязательно. Это зависит от оккультной традиции. Алхимики превращают одни материалы в другие, создают панацеи и эликсиры бессмертия. Теурги призывают гнев ангелов (и иных обитателей Высшего мира) на головы врагов или обрушивают огонь с небес, говорят на всех языках. Нумерологи считывают запретные знания, определяют грядущее и находят незримые связи в мире дольнем. Ритуалисты могут воспроизвести любое заклинание, если оно хотя бы раз попадало в гримуары и фолианты независимо от их происхождения и древности.

Ведовство – Зелёные

Когда Мать — сыра земля воззвала к своим сыновьям и дочерям, откликнулись лишь самые способные отпрыски: знахари, ведуны, шаманы, травники и колдуны. Все они имеют власть над природой, духами и людьми.

Ведовство — это целая философия, часть традиционного уклада, имеющего общие черты у любых народов Красной Земли вне зависимости от их самосознания и географии. Восходит она к одной мысли, прослеживающейся в апокрифах и легендах разных эпох и этносов: что окружающий нас мир был сотворён из частей тела первого космогонического существа. От него произошла реальность во всей своей полноте, включая духов, явления природы и самих людей. Они все имеют одно начало. А значит, со всем этим можно наладить общение, как с себе подобными.

В основе ведовского акта лежит воззвание к одушевлённым силам, частицам Земли-матери. Эти силы превращают дыхание ведуна в ветер, его гнев — в буран, тоску — в дождь, а смех — в землетрясения. Всё же недостаточно просто знать о существовании этих духов и заклинать в расчёте, что кто-нибудь да ответит — их нужно искать самостоятельно. Перелом облегчил эту задачу. Если раньше сокрытая энергия равномерно разливалась во всём естестве, то теперь она концентрируется в «диковинах» — удивительных явлениях натуры. Диковина — это природная аномалия, избежавшая любой обработки человеком: корень в виде черепа, косточка неизвестного животного, камень с нерукотворным отверстием, минерал трабекулярной структуры и так далее — всегда найдётся интересная отличительная черта. Забавно, что обычные люди не обращают на них внимания, а когда видят — просто не могут осознать.

Но обладания странной вещицей с волшебными свойствами мало. Сила, спящая в «дарах природы», откроется только тому, кто настойчив и обладает волей. И чем она выше, тем мощнее и колдовской эффект. Многие поколения ведунов веками формулировали заговоры для раскрытия этих сил и передавали ученикам и потомкам.

После мистического использования диковина рассыпается в прах и теряет все свойства. Поэтому многие ведуны Зелёного движения нашли выход в виде зельеварения. Из одной колдовской вещицы можно заготовить много склянок с отварами и настойками, а затем применять в нештатных ситуациях: подмешивать в чужую еду, вливать в горло человека без сознания.

В Зелёное движение входит много разных традиций народной магии. Есть заклинатели живого мира. Они представлены оборотнями, «пастырями», командующими стаями ворон, тучами саранчи и дикими животными, и друидами, прибегающими к поддержке могучих дубов и болот. Зелёная мистика включает в себя традицию народных нашёптываний и заговоров, куда относятся проклятия, порча, сглаз (и его снятие), разрешение бремени, благословения и целительство. Встречается и шаманизм, связанный с природными явлениями, мором, плодородием и погодой.

Новая наука – Красные

Новая наука — материалистическое учение красных гособразований. Оно отрицает всё сверхъестественное, но стремится достичь того, что раньше считалось невозможным. Нужно только открыть необходимые законы и исследовать тайны, скрытые буржуазными и реакционными классами от трудового народа. На основе этих законов природы будут построены машины, способные претворить в жизнь мечты человечества.

Новая наука опирается на недавно созданные дисциплины. Гиломорфетика изучает искусственные материалы, их деформацию и теории прочности. Некробиотика посвящена взаимодействию живых и мёртвых органических тканей. Флуктуатика — учение о колебаниях физических и психических тел.

Практическое применение этих дисциплин реализуется через причудливую технику Новой науки. Флуктуаторы — генераторы волн с антеннами, раструбами и колебательными контурами. Эти приборы передают мысли на расстояние, нагревают тела, меняют поведение облучённых людей, а флуктуаторные клинки, создающие на своей поверхности силовое поле, вдребезги разносят крепчайшие стены. Некробиотические установки имеют камеры, перегонные кубы, насосы, шланги и инжекторы для доставки смесей и растворов в организм реципиента. Они позволяют человеку переваривать неорганику, обходиться без сна, вырабатывать иммунитет к болезням и многое другое. Гиломорфные устройства имеют резервуары для смазочных средств, клапаны, сложные шарниры и подшипники. Они демонстрируют феноменальные показатели в КПД, прочности, гибкости, проницаемости и чем угодно ещё.

Каждое устройство уникально, до серийного производства добралось очень мало прототипов. Любые приборы Новой науки требуют особого топливного элемента — рубедина, приводящего в движение миниатюрные двигатели внутреннего сгорания, растворяющего компоненты гиломорфных смазок и некробиотических вытяжек. Рубедин (от лат. rubedo — «краснота») — это «философский камень» Новой науки, открытый в 1919 году. Выглядит как маслянистое горючее вещество красного цвета низкой плотности (отсюда и его второе название: «красный керосин»).

На других энергоносителях устройства Новой науки не работают. Удивительно также то, что сам красный керосин подходит для любой обычной техники, но в сильно разведённом виде. Им заправляют аэро-

планы, автомобили, примусы и гудронаторы. Другие заявляют, что рубедин — мощнейшее галлюциногенное средство. Люди, которые употребляли его внутрь и выжили после этого, описывали эффект, будто видели чужие жизни.

Рубедин стал столпом экономики революционных гособразований, а способ его массового производства чекисты хранят в строжайшем секрете, надёжнее тайн Мавзолея на Красной площади. Поэтому в гособразованиях Красных его выдают по квотам строгой отчётности. Впрочем, есть умельцы, способные извлекать эту субстанцию кустарными методами из металлического хлама. Красный керосин можно достать и на чёрном рынке.

Ирреализм – Чёрные

Чёрное Движение стремится пошатнуть устои не только общества, но и мироздания. Причём в буквальном смысле.

В основе философии Чёрного движения лежит концепция «мира-тюрьмы». Дескать, бытие сковывает людей своими законами. И полное освобождение человечества наступит тогда, когда последний камень этой темницы упадёт на голову последнего реалиста. Поэтому чёрные мистики нарушают не только общественные нормы, но и законы скучной реальности: они проходят сквозь стены, запускают абсурдные цепочки событий, создают (или используют) парадоксы… Каждый такой перформанс — удар по «миру-тюрьме».

Мистические акты Чёрных со стороны всегда смотрятся эффектно, гротескно и абсурдно — они подошли бы для дьявольского варьете, тёмного кабаре и сюрреалистических цирковых выступлений. В момент мистического перформанса отключаются некоторые причинно-следственные связи. Так, Чёрный маг может щелчком отправить сигарету противнику в глаз и убить ею, одним глотком осушить бутылку водки и выдохнуть струю огня, нарисовать на стене дверь и пройти сквозь неё. Некоторые развлекаются тем, что играют на цвет глаз в преферанс или заставляют человека исчезнуть под землёй, когда тот произносит «чтоб мне провалиться сквозь землю». Предметы и вспомогательный персонал для подобных фокусов либо вовремя подворачиваются под руку, либо появляются из ниоткуда и пропадают без следа. Сами акты сопровождаются игрой теней, клочьями тумана, гротескными звуковыми эффектами: утробным хохотом, конфетти или аплодисментами.

Акционизм Чёрных получил название «ирреализма», но это лишь верхушка айсберга, внешние проявления. Ирреализм — целый комплекс техник по осознанию иллюзорности бытия и выхода за его пределы. Самый прямой путь лежит через исследование снов, видений и изменённых состояний сознания, где возможности участников безграничны. Ведь сны — это огромное пространство для опытов и неисчерпаемый источник вдохновения. Это сложная техника, поэтому начинающие ирреалисты экспериментируют с веществами, расширяющими или путающими сознание. Эксперты же обходятся без стимуляторов и умеют создавать коллективные осознанные сновидения. В них они показывают «ученикам», как максимально задействовать силу воображения и через этот процесс снять с себя оковы.

Удивительно, но никто из мистиков Чёрного движения точно не может вспомнить, что им виделось. Наверняка это какие-то кошмары, поединки воли, сложные для обычного разума концепции, переплетения воображения и собственно сна. Ирреалисты встают с ужасной болью, судорогами и седыми волосами. А некоторых сноходцев находили умершими в неестественных позах с пеной на губах. Это только кажется, что непосредственное применение ирреализма даётся Чёрным мистикам с удивительной лёгкостью и спонтанностью. Но это не хаотичная «магия» — это результат кропотливой работы: падения в бездну каждую ночь, итог борьбы с порождениями подсознания и кошмарами.

Мистический дар

Есть два способа прикоснуться к запретному: мистической стороне Движений. Первый, тяжёлый — пройти посвящение и постигнуть суть потусторонних энергий, научиться ими управлять. Второй, лёгкий — поставить себе «костыль», делающий всю работу за владельца.

Мистический дар — это как раз такой костыль: подарок от высших сил или лидеров Движений, наделяющий владельца сверхчеловеческой силой. Эта сила ограничена в применении и не даёт ответы на вопросы. Прекрасный способ завлечь смертного, которому ещё рано прикасаться к тайне обещанием могущества. Мистические дары вне зависимости от принадлежности выражены предметами, которые черпают энергию владельца и преобразуют её в определённый эффект сверхъестественного толка.

Дары движений материальной природы (Красные и Зелёные) забирают жизненную силу владельца. Чёрные и Белые питаются духовной составляющей человека — его эмоциями или силой воли.

У Зелёных всё просто. Человек должен в буквальном смысле вшить диковину в своё тело, распоров кожу и запихнув поглубже. Обычно эта дикая процедура вызывает сепсис и гангрену, но иногда диковина приживается в силу своей потусторонней природы. В таком случае на теле человека в этом месте вырастает клеймо. Это нечто отвратительное: ужасное родимое пятно, роговое образование, рудиментарная конечность или вообще что-то невообразимое. В зависимости от природы диковины и места её вживления владелец получает разные сверхъестественные способности: от общения с животными до прыжков выше человеческого роста. Ценой этого будет, во-первых, видимое уродство, а во-вторых, постоянная опасность отторжения клейма и побочные явления в виде зуда, тошноты и септических процессов.

Мистический дар Красного движения представляет собой так называемый привой — устройство Новой науки, обычно встраиваемое вместо утраченного органа или части тела. Это не только возвращает владельцу прежние способности, но и наделяет новыми. Так, человек с глазным привоем получает талант видеть в темноте или ультрафиолетовой области спектра. Владелец ручного протеза может поднимать с лёгкостью огромный вес или манипулировать очень мелкими деталями с точностью до микрометров. Привои требуют рубедина для работы, поэтому снабжены фильтрами, якобы улавливающими частицы этого вещества в крови владельца, если нет возможности залить его извне. Систематический дефицит красного керосина приводит к тому, что привой становится неуправляемым и выпивает всю кровь своего носителя.

Иногда бывает, что эти протезы обретают самостоятельность и реагируют на внешние раздражители. Такой предмет классифицируют как «технобионт».

Регалии и символы власти, иерархии и причастности к сакральному проводят чудотворную силу Белого движения. Мистические дары позволяют проводить через эти символы или символические акты не энергию Абсолюта, а энергию самого владельца. Пока носитель дара имеет при себе этот артефакт, он способен творить чудеса или воспроизводить заклинания, вложенные в регалии. Необходимость поддерживать силу духа, обеты, что многие совершают на символах Белого движения, и даже краткий контакт с Абсолютом изнуряют владельцев и лишают их воли.

Мистический дар Чёрных — это «сброшенные оковы»: то, что всегда было в человеке, но что он подавлял, сам того не осознавая. Однако это откровение может фатально сказаться на психике владельца — каждый раз, когда одарённый Чёрными духами персонаж задействует свой потенциал, он всё сильнее теряет связь с реальностью. Дары выглядят как татуировки и элементы воровской культуры (фиксы, чётки, марки — платки), и они наделяют владельца характерными для Чёрного движения способностями: сбрасывать с себя ограничения реальности, раздваиваться, насылать сон или падать с любой высоты.

Эффект

Мистический дар работает как трюк: он записывается в слот трюков и задействует те же правила, что вы видели на странице 75. Однако в игровой механике даров есть два принципиальных отличия.

Первое — мистический дар позволяет владельцу то, что невозможно получить тренировками, талантом, специальностью и оставаясь в рамках человеческой натуры. Обретать звериные черты, бегать по стенам, растворяться в тенях, ввергать врагов в панику без видимой на то причины, доставать из ниоткуда предметы, видеть невидимое и т. д. Мистический дар имеет по-настоящему мистический контекст.

Второе — вне зависимости от успешности применения «костыли» требуют энергии владельца и взымают свою плату. Использование мистического дара всегда сопровождается малой ценой. Напомним, к ним относится накладывание стресса на персонажа, создание потенциально опасных аспектов (без призывов), усиления и появление новых противников в перспективе.

Идеи для цены Красных:

- у персонажа появляется неодолимое **ЖЕЛАНИЕ ПИТЬ СВЕЖУЮ КРОВЬ** (аспект без призывов);
- имплант начинает разъедать плоть, появляются жжение, боли, неодолимая тошнота (физический стресс в 2 сдвига);
- привой пробует атаковать владельца или **ОБРЕТАЕТ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ** на короткое время, владельцу требуется уделить внимание этой проблеме (усиление);
- рубедин выливается на поверхность и **НАЧИНАЕТ ИСПАРЯТЬСЯ** с выделением тепла (усиление);
- персонаж видит фантомные или случившиеся с кем-то другим события. Он **ИСПЫТЫВАЕТ ГАЛЛЮЦИНАЦИИ** или **МЕШКАЕТ** в ответственный момент (усиление).

Идеи для цены Белых мистических даров:

- персонаж вынужден **ИСПОЛНИТЬ ОБЕТ** прямо сейчас (аспект без призывов);
- контакт с высшей сущностью поражает неподготовленный разум (ментальный стресс в 2 сдвига);
- реликвия начинает **ОБЖИГАТЬ РУКИ** владельца, начинает **НЕСТЕРПИМО СВЕТИТЬСЯ, ОГЛУШАЕТ** или **ВЫСКАЛЬЗЫВАЕТ** из рук (усиления);
- использование дара привлекает к владельцу внимание (отложенные опасности);
- носителя посещает видение, и тот **ОТВЛЕКАЕТСЯ** на снисхождение к нему высшей силы. Иногда, наоборот, мистический экстаз погружает одарённого в сумрачное состояние, и он **ТЕРЯЕТ НАД СОБОЙ КОНТРОЛЬ** (усиления).

Цена даров Зелёного движения (включая зелья):

- начинается отторжение клейма, сопровождаемое болью, зудом, воспалением или гангреной (физический стресс в 2 сдвига);
- персонажа **РВЁТ,** или он падает в грязь и начинает в ней **ВАЛЯТЬСЯ, АКИ СВИНЬЯ** (усиления);
- совершенно внезапно персонаж одной ногой **ПРОВАЛИВАЕТСЯ В ЗЕМЛЮ** по колено, как будто за неё дёрнули (усиление);
- клеймо ещё более интенсивно проявляется на теле вживившего (отложенные опасности);
- появляется **НЕПРЕОДОЛИМЫЙ ГОЛОД,** персонаж готов есть даже камни, предметы и землю (аспект без призывов).

Идеи для цены Чёрных:

- герой на несколько секунд **ВЫПАДАЕТ ИЗ РЕАЛЬНОСТИ**, возможно, буквально (усиление);
- порок героя проявляет себя в полной мере (аспект без призывов);
- откровение о своих скрытых способностях заставляет героя совершить акт аутоагрессии или ввергает его в мимолётное беспамятство (ментальный стресс в 2 сдвига);
- использование дара привлекает к владельцу внимание (отложенные опасности);
- происходит странность, как будто ещё не исследованная героем грань реальности противится надругательству над ней (усиление).

Примеры мистических даров

БЕЛЫЕ ДАРЫ

Анкил. Подняв горжет Семёновского полка, я призываю волшебный сияющий купол, отводящий пули и удары. Я могу в своей зоне создать отдельную подзону, потратив действие. Все союзные цели в этой зоне получают 2 от атак кинетической природы извне (выстрелы, взрывы, брошенные камни) до начала моего следующего хода.

Цена: каждый раунд поддержки купола наносит персонажу 2 сдвига ментального стресса.

Гнев божий. Мне доверена георгиевская сабля, предназначение которой — карать безбожников. Когда я успешно атакую персонажей, отрицающих существование Абсолюта (как правило, это Красные и Чёрные), я наношу им на 2 урона больше.

Цена: персонаж при каждой атаке саблей впадает в кратковременное беспамятство, выраженное усилениями **(НЕ РАЗБИРАЯ ПУТИ, ПРИСТУП БУЙСТВА).**

Ангельское наитие. Я зажигаю масляную лампаду и поднимаю на уровень глаз, чтобы сквозь её чад увидеть сокрытое. Не чаще раза за сцену я без каких-либо проверок узнаю один тайный аспект и кладу на него бесплатный призыв.

Цена: лампада вспыхивает нестерпимым светом, создавая усиление против владельца **(ОСЛЕПЛЁН, ПОДХВАТИЛ ОГОНЬ).**

Кадуцей Никодима Скребницкого. Коснувшись этим посохом поражённого недугом человека, я излечиваю его. Если у цели есть невылеченное последствие, связанное с болезнью, то я могу его излечить (т.е. сделать **ИДУЩИМ НА ПОПРАВКУ**) без броска.

Цена: **СИМПТОМЫ** болезни переходят на владельца кадуцея (аспект без бесплатных призывов).

Крылья Мерезина. Я касаюсь талисмана с соломоновой печатью Мерезина и будто парю на потоках воздуха — самым настоящим образом взлетаю. Я получаю +2 к *проворству,* когда защищаюсь при падении с высоты или, наоборот, занимаю места, недоступные пешему человеку ( ).

Цена: каждое упоминание демона усиливает его влияние в мире смертных. Рано или поздно вы столкнётесь со слугами Мерезина или даже его воплощением.

ЗЕЛЁНЫЕ ДАРЫ

Все так умеют. Вшитая под кожу черепа шишка фрактальной структуры помогает мне быстро учиться. У этого трюка нет своих перманентных эффектов, но один раз за сцену я могу разменять его на любой другой трюк союзников и даже врагов, не относящийся к мистике так или иначе.

Цена: в момент активации меня охватывает зуд и жжение, я получаю 2 пункта физического стресса.

Свиная шкура. Кожа неестественно утолщается, теряет чувствительность и через некоторое время становится толще свиной. Когда я защищаюсь ( ) от физических атак, я могу выбрать для этого *мощь.*

Цена: я **ПАДАЮ В ГРЯЗЬ** или начинаю **КАТАТЬСЯ ПО ЗЕМЛЕ,** довольно визжа (усиление против себя).

Сила кочедыжника. Я ношу пузырьки ароматной жидкости, странным образом преломляющей солнечные лучи. Если смазать этим зельем предмет или человека, то он почти растворится с окружением. Я получаю +2 к любым проверкам скрытности (вне зависимости от использованного навыка).

Цена: соком кочедыжника нужно полностью натереть один предмет или человека для достижения эффекта. Поскольку объёма этой жидкости мало, лучше снять с себя всё снаряжение и ходить **ГОЛЫМ.**

Серебряное копытце. Кожа на стопе покрывается роговыми наростами, внешне напоминающими козлиное копыто. Если я топну им, то в земле появляются драгоценные камни. Я получаю +2 к проверкам *выживания* в сценах реквизиции, когда пытаюсь найти **ЦЕННОСТИ** или восстановить средства.

Цена: люди **СЧИТАЮТ МЕНЯ ЗА БЕСА** (аспект без бесплатных призывов).

Тирлич-трава. Выше лопатки во мне сидит зерно тирлич-травы, питающееся кровью и постепенно прорастающее к солнцу. Это растение даёт мне власть над зверями. При взаимодействии с дикими животными я могу применять все социальные навыки: *характер, смекалку, чутьё* и *хитрость,* как если бы они были разумными людьми.

Цена: прорастающее зерно буквально разрывает плоть. Урон в 2 сдвига физического стресса при каждом применении.

КРАСНЫЕ ДАРЫ

Колебательный контур предплечный. Моя установка работает на длинах волн, проходящих сквозь большинство твёрдых тел. Когда я атакую врага колебательным контуром через *стрельбу,* он не вправе получить бонусы от **ЗАЛЕГАНИЯ, УКРЫТИЙ** и брони (в том числе уменьшить урон за счёт рейтинга). Таким образом можно поражать противника не в пределах прямой видимости.

Цена: активация контура наносит владельцу физический стресс с силой в 2.

Радиошлем Визенштейна. Эта установка позволяет мне резонировать с революционной бдительностью на огромной территории. Я получаю +2 к проверкам *чутья* для поиска контры и традиционалистов.

Цена: излучение радиошлема всегда приводит к появлению расстройств и приступов ярости у обычного населения. Возможны **БЕСПОРЯДКИ,** критическое отношение к себе в перспективе.

Кровь революции. Некробиотический перфузатор, установленный в ключицу, поддерживает во мне жизнь вопреки всем условиям и фактам. Когда я оказываюсь ранен, я могу в свою ближайшую активную фазу хода пройти проверку *мастерства* ( ) с +2, чтобы восстановить маркер стресса или физическое последствие. Эта проверка не съедает у меня действия в раунд.

Цена: рубедин в системном кровотоке вызывает галлюцинации и картины, не связанные с текущей обстановкой (усиление против себя).

Марсово око. Вместо глаза я получил компактное излучательное устройство, которое позволяет мне фокусировать отражённые волны света в выжигающий луч. Я могу атаковать противника на любой дистанции, пока способен его видеть. Рейтинг Марсова ока считается на 1 больше, чем в него вложено пунктов средств.

Цена: Марсово око наносит владельцу физический стресс с силой в 2.

Пролетарское нутро MKII. Я получил вместо старых сожжённых хлором лёгких свежие гиломорфные мехи, снабжающие мой организм кислородом. Респираторные инфекци и БОВ, дымы и угарный газ на меня не действуют (проверок *мощи* не требуется).

Цена: шум системы фильтрации воздуха нельзя заглушить — персонаж привлекает к себе внимание (отложенная опасность).

ЧЁРНЫЕ ДАРЫ

Чётки-огниво. Резко двинув бусиной чёток, я могу высечь искру и поджечь всё, что вступает со мной в контакт. Мои атаки *врукопашную,* когда я не держу никакого оружия, считаются огненными (то есть игнорируют конвенционную броню).

Цена: случайно **ВОСПЛАМЕНЯЮТСЯ** вещи в моём распоряжении (усиление против себя).

Бутыль с тремя крестами. Татуировка в виде бутыли, на этикетке которой изображены три креста, позволяют мне пить всё, что горит: бензин, метиловый спирт, ацетон, сырую нефть, хлороформ и так далее. Я автоматически успешно прохожу все проверки *мощью,* чтобы выпить такое и не отравиться.

Цена: я получаю ментальный стресс в 2 сдвига за каждый «раунд» состязания в употреблении подобных напитков.

Фикса с бриллиантом. Мой язык остёр настолько, что собеседники теряются и не могут найти ответ, когда я их передразниваю и откровенно унижаю. Когда я успешно атакую собеседника *характером* в диспуте, я также создаю преимущество с одним бесплатным призывом: **УКРАДЕННЫЙ ГОЛОС.** Цель лишается голоса, пока этот аспект в игре.

Цена: когда я использую эту способность в людном месте, обязательно найдётся человек, который крикнет, что это **«ЧЁРНАЯ МАГИЯ!»** (аспект без бесплатных призывов).

Бранное слово. Татуировка в виде матерного слова передаёт мое отношение к свободе, даже когда моё тело сковано цепями. Я могу от души выругаться и освободиться из кандалов, пут или наручников без каких-либо проверок умений.

Цена: персонаж впадает в приступ отборной копролалии, чем явно привлекает к себе внимание (отложенная опасность).

Мистические дары и снаряжение

По умолчанию мистические дары не имеют рейтингов, но, как и на любой материальный объект, вы вправе потратить на них средства персонажа, чтобы соответствующим образом усилить. Мистический дар-сабля может давать свой бонус и при ✓ 0 — и она будет бесполезна за пределами своей мистической функции. Если вы сделаете ей ✓ 2 (типичное значе-

ние для таких предметов), то её можно задействовать и как обычное оружие. В зависимости от эффекта мистического дара эти бонусы могут складываться.

Жертвование средств в мистические дары — простор для экспериментов с нетривиальными бонусами. На примере вышеуказанной татуировки с бранным словом: её рейтинг может защищать вашего героя от провокаций (в ментальных конфликтах) или давать +1 к *характеру* при общении с деклассированными и уголовниками.

Приобретение и замена

У персонажа может быть несколько даров единовременно, но все — лишь от одного Движения. Вы получаете мистический дар так же, как и любой трюк: либо при создании персонажа (если ваш ранг не меньше попутчика), либо на вехе.

Ещё одно важное свойство дара — персонаж может его лишиться в процессе игры. Спецслужбы гособразований достаточно бдительны, чтобы обезопасить себя от одарённых пленников, когда те попадают в их лапы. Чёрные татуировки замазывают или делают поверх них шрам, диковины извлекают, привои отсоединяют (если это не приведёт к фатальным последствиям), а регалии конфискуют. Даже сами Движения могут забрать дар, если его владелец разочаровал начальство или предал идею.

Если персонаж потерял мистический дар по любой причине, то до конца игровой сессии он будет вынужден действовать без него. На ближайшей малой вехе в благоприятных обстоятельствах он может заменить утерянный «костыль» на что-то новое.

О природе магических вещей

Как упоминалось ранее в разделе про снаряжение («10 шагов к бессмертию»), персонаж может владеть волшебным предметом, но не связанным ни с мистическими дарами, ни с посвящением в тайны. На зачарованные вещи можно наткнуться в путешествиях, среди трофеев, у торговцев и спекулянтов и даже в качестве награды.

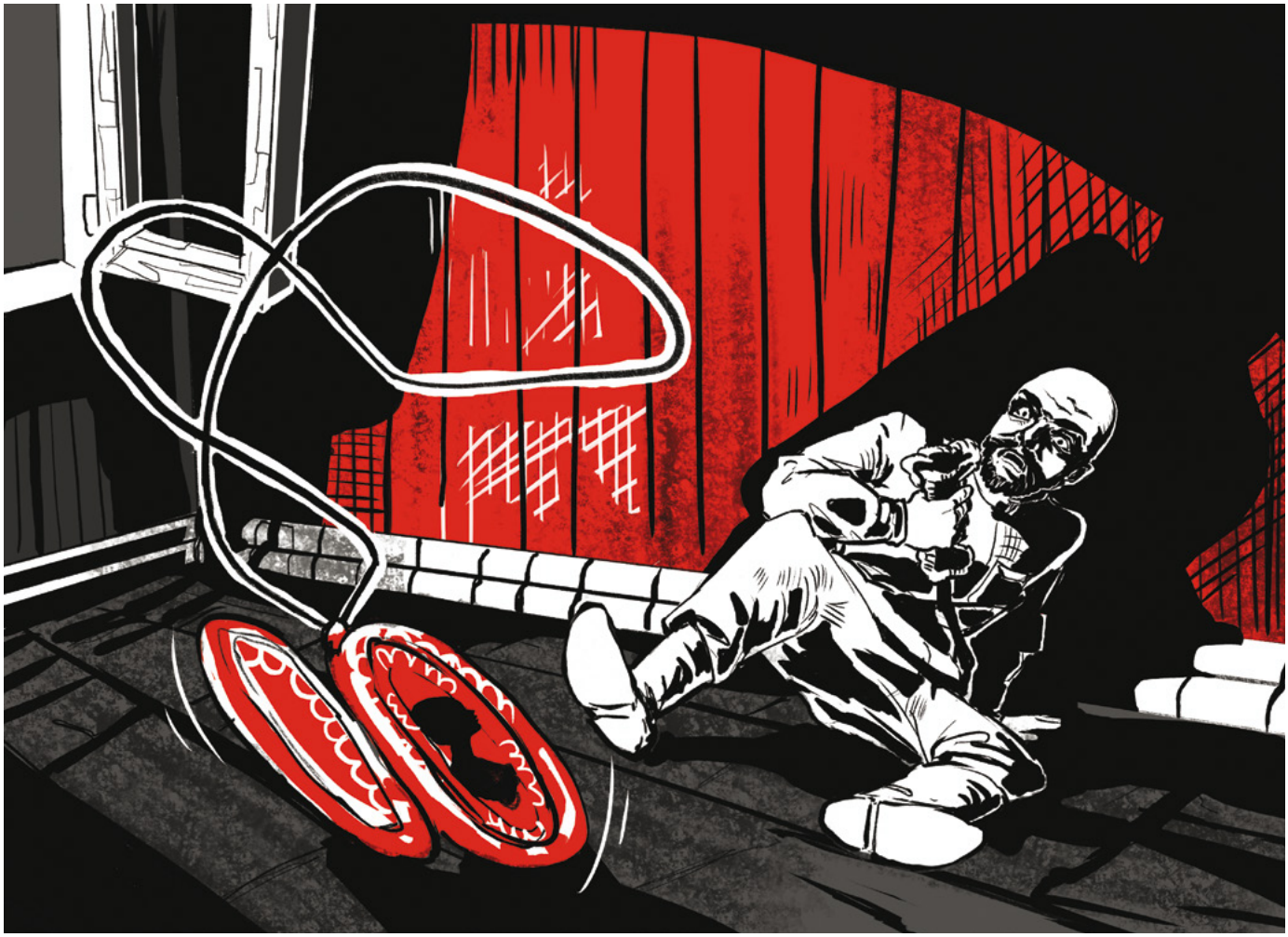
Предметы Красного движения представляют собой устройства Новой науки, пущенные в серийное производство в самых крупных гособразованиях. Наибольших успехов в этом добилась УрНР. Если исключить привои и прототипы, то это довольно простая по замыслу и исполнению бытовая техника. Сельскохозяйственные инструменты, лекарства, осветительные приборы, утюги — всё, что сложно поломать в процессе применения.

Однако вне зависимости от дизайна все предметы требуют рубедина, некробиотических порошков или гиломорфных масел для адекватной работы. Например, новейшие пилюли от малярии запивают красным керосином (1 капля на стакан молока), и его же добавляют в жидкость для проявки фотографий сверхточного качества.

Зелёное движение слишком хаотично, чтобы наладить у себя производство вещей, полезных в хозяйстве и войне. Да и картина мира ведунов, в основе которой лежит магический принцип контакта, не даёт им возможности создавать артефакты. Всё в природе уже есть — кому надо, тот найдёт. Колдовскими свойствами обладают чудные фрукты (адамова голова), доселе неслыханные травы (нечуй-ветер, плакун, прикрыш), компоненты животных (безоары медвесыча) и минералы (сукровичная руда, содомитный шпат).

Их необязательно вживлять в себя и кидать в котёл с водой — получить колдовской эффект можно, съев без обработки или растерев по телу. Травы и плоды снимают порчу, исцеляют от болезней, отводят глаза других людей, усиливают параметры (ум, зоркость, меткость и так далее), и, говорят, даже временно превращают в зверей.

Белые оккультисты заключают в предметах сущности из иного мира. Некоторые из артефактов появились после Перелома, но большинство создали мастера гоэтии и алхимии, жившие сотни лет назад. В отличие от регалий-проводников силы, волшебные предметы Белого движения работают за счёт энергии духа, что в них томится. И если владелец такой вещи потеряет бдительность, то эта заточённая сущность обязательно воспользуется случаем взять над человеком контроль.



Чёрные же артефакты никому не известны… Во всей Красной Земле не найдётся ни одного чёрного сноходца или козырного, который бы вкладывал магию в объекты, действующие сами по себе.

И всё же встречаются предметы, в массовом сознании связанные с идеалами Чёрных. Неразменный пятак, финка Соньки Золотой Ручки, колода Пиковой дамы, счастливый патрон на цепочке, белый кафтан извозчика с золотым скорпионом и ещё несколько… Что это? Гоэтические опыты, заговор офеней, самая большая тайна ирреализма или не более чем небылицы — никто не знает наверняка.

Говорят, что Петроград Обречённый просто завален предметами, обладающими потусторонними свойствами. От безобидных и полезных до очень странных и способных привести к катастрофе в неумелых руках.

Вместо обычных правил по призыву аспекта вы можете иначе обыграть феноменальную заживляющую способность целебных зелий, некробиотических медикаментов и охранных талисманов. Призвав такой аспект снаряжения или снизив вложенные в него средства, исправьте одно последствие без броска. Или, если лечение было успешно предпринято ранее, сдвиньте его тяжесть влево на один шаг. То есть, такое зелье может превратить серьёзное последствие в среднее и заметно сократить время на восстановление.

Посвящение в тайну

Первая ступень

Человек овладеет тайнами Иного мира, если пройдёт посвящение. В зависимости от Движения это может быть обучение, передача традиции от сердца к сердцу, откровение, долгая и усердная работа в ВЭИ или над собой. Красные и Белые движения регламентируют этот процесс: за неофитом следят кураторы и научные руководители. Чёрные и Зелёные, наоборот, ценят личную инициативу новообращённого и позволяют ему самому дойти до концепций и опытов, ранее немыслимых. Но в любом случае после посвящения тело и сознание человека оказываются связанными с потусторонним.

На первой ступени персонаж постигает принципы работы магии Движений. Он узнаёт, что мистические дары — это трансформаторы жизненной силы владельца, ограниченные тем ресурсом, какой в человеке есть. Они не позволят прыгнуть выше головы. А вот использование энергии Иного мира, где её просто бесконечные количества, — совсем другое дело. Герой учится подключаться к этой энергии, проводить её и воплощать на Красной Земле.

На этом этапе персонаж получает контроль над низшей нежитью.

ТРЕБОВАНИЯ

1. Ранг попутчика в Движении. Во-первых, связь между человеком и сущностями Иного мира не возникнет при неглубоком погружении. Во-вторых, чисто прагматичный момент: никто не будет раздавать тайное знание всем подряд.
2. 1 пункт обновления. Если игрок хочет развивать сверхъестественные таланты протагониста, то он должен пожертвовать свободной волей в обмен на могущество и более тесную связь с Движением.

ЭФФЕКТЫ

Первая важная способность — вы понимаете, как общаться и управлять низшей нежитью вашего Движения (страница 169). Вы способны отдавать приказы спецединицам, упырям, эйдолонам и кадаврам и получать от них информацию. Впрочем, вряд ли стоит от них ожидать чего-то из ряда вон выходящего.

Вторая составляющая посвящения — это собственно приобщение к тайной стороне Движения. У вас есть выбор: пойти по пути полководца и взять черту для отряда, или удариться в мистические практики. Первое детально описано в главе «Отряды».

Обучение же магическому искусству накладывает на персонажа дополнительное требование. Герой должен связать один из своих аспектов с новыми талантами и знаниями. На средней вехе, когда собственно открывается возможность получить посвящение, он может переписать любой свой аспект, кроме **идеала** и **концепции,** чтобы отразить изменения. Раньше он мог быть кем угодно, но теперь он ведун, инженер Новой науки, оккультист или ирреалист.

Аспект задаёт магическую специальность вашего героя: то, как именно он постигает мистическую сторону Движения и через что реализует свой потенциал. Каждый цвет предлагает несколько вариантов.

Новую науку представляют три разные дисциплины. **Гиломорфисты** изобретают новые сплавы и материалы, при помощи которых строят точные измерительные приборы, прочнейшие конструкции и продвинутую машинерию. **Некробиологи** посвящают себя преодолению лимитов человеческого тела. **Флуктуатронщики** изучают волновые воздействия на физические тела (возгонка, кристаллизация, нагрев, разжижение) и процессы, в том числе связанные с ритмами мозга, например, передачу мыслей.

Оккультизм Белых включает в себя много магических и псевдонаучных традиций разных эпох и этносов. **Теурги** пытаются воспроизводить божественные чудеса, обрушивая на врагов серу с небес, моля о провидении или призывая обитателей горних миров, а иногда и преисподней. **Астрологи** собирают досье о своих врагах, предсказывают события и управляют стихиями, связанными со знаками зодиака.

Розенкрейцеры и **алхимики** создают эликсиры, дабы укрепить свою душу и наделить тело удивительными свойствами. Конечно же, не забывают

они и об атакующих субстанциях: кислотах, растворителях и боевых токсинах. **Ритуалисты** переводят свитки с забытых языков, чтобы зачитать с них заклинания, а также заточают демонов в печатях Соломона и пентаграммах. **Спиритисты** общаются с духами умерших, чтобы узнать у них сведения, вселить их в предмет или наслать призраков по вражескую душу.

Ведовство Зелёных включает все «народные» магические учения. Например, оборотничество, шаманизм, ведьмачество и власть над стихиями. **Оборотни** способны принимать облик животных, общаться с ними, получать конкретные свойства (звериный нюх или возможность питаться травой). **Шаманы** говорят с духами мёртвых и незримыми обитателями болот, гор и лесов, получают от них информацию, отгоняют злых духов и насылают ненастья. Зеленый мистик, который **повелевает стихиями,** призывает ветер разной силы, а также дождь или буран, распространяет пожары, заставляет землю трястись.

«Деревенские» **ведьмы** варят зелья: настойки, отвары и сборы, куда вкладывают силу найденных диковин, колдовских растений и компонентов животного происхождения. Они помогают женщинам родить или прервать беременность, лечат от недугов и насылают сглаз.

Даже у Чёрных при внешнем сходстве проявлений есть деление на эпатажных **акционистов,** удачливых **фартовых** и разрушителей-**нигилистов.** Первые тяготеют к фокусам и абсурдным ситуациям: например, войти в ближайшую дверь, чтобы выйти из соседнего дома, подловить собеседника на фигуре речи и сделать её реальной, наконец, сделать из человека «Дыр бул щыл». Вторые реализуют магию через феноменально счастливые совпадения или явления, которые никто не мог предвидеть. Третьи задействуют философию отрицания для контроля реальности: они развоплощают оружие врагов, демонстрируют феноменальную выносливость и силу, распространяют хаос в рядах врага.

Представленные выше мистические специальности Движений — это ориентировочный и далеко не исчерпывающий список. Вы вправе предложить новую магическую традицию, если она подходит эстетике Движения.

У каждого Движения свой мистический навык. Он получает новую нишу для использования, обусловленную аспектом, а его уровень определяет силу воздействия:

- Белые — *смекалка;*
- Зелёные — *выживание;*
- Красные — *мастерство;*
- Чёрные — *проворство.*

Умение получает новый контекст для использования, согласующийся с выбранным аспектом. Для примера, вот так может выглядеть новая область действия *смекалки* у Белого **теурга:**

: говорить на незнакомом персонажу языке, затянуть незаживающую рану силой веры.

: воодушевить союзников **трубным гласом;** призвать на помощь **ангела с пламенным мечом; обрушить потолок,** явив нечеловеческую силу и расшатав колонны, поддерживающие свод.

: наслать саранчу; глаголом жечь сердца (буквально).

: отвести от себя пули; избежать соблазна.

А так — *проворство* Чёрного **акциониста**.

: достать запечённую утку в яблоках из печной трубы; вырваться вперёд, создав у врагов иллюзию растягивающегося коридора.

: **затянуть** свою зону клубами чёрного дыма; заставить электрические лампы **искрить и менять цвет.**

: пробить броню танка игральной картой; спровоцировать собеседника, вылив на него яблочный сок, который при контакте с одеждой превратится в мочу.

: пробежать по стене, вместо того чтобы просто падать с высоты; укрыться зонтиком от выстрелов.

Не страшно, если вы не можете придумать контекст и эффект для действий атаки ( ) и защиты ( ). Не все мистические традиции одинаковы по своим задачам и функционалу.

МИСТИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ

Ничего не появляется само по себе. Это аксиома любой теории магии, и волшебство Красной Земли — не исключение. Все феномены Движений требуют энергию, поэтому посвящённый также получает зна-

ние, как пополнить её извне. Белые творят чудеса, если их поддерживает «Золотая цепь» — мистик с более глубоким пониманием оккультизма. Чёрные черпают вдохновение и идеи в снах людей, что уже сбросили с себя оковы реальности. Красные выписывают талоны на рубедин и гиломорфные масла. Зелёные ищут диковины в необжитых землях.

У посвящённого на первой ступени может быть соответствующий мистический ресурс, указанный в снаряжении:

- Белые — **благодать;**
- Зелёные — **диковины;**
- Красные — **рубедин;**
- Чёрные — **вдохновение.**

Пока этот ресурс у персонажа есть, он может прибегать к своим сверхъестественным силам. Как было сказано на странице 95, каждый акт колдовства требует либо призывов этого аспекта снаряжения по общим правилам, либо уменьшения рейтинга. Герой может восстановить вложенные средства в мистический ресурс по правилам реквизиций.

Агриппина — деревенская **огнепоклонница.** Мистический навык — *выживание.* Она умеет прижигать раны, разводить огонь в любую погоду, воспламенять то, что не горит в принципе, насылать суховеи и бураны, подрывать склады с оружием, гасить непослушное пламя, ходить по углям. Упыри исполняют её приказы в меру своих способностей. Её колдовская сила исходит из диковин.

Климент — **фартовый.** Его мистический навык: *проворство.* Когда он падает с высоты, внизу проезжает телега с сеном, а если в него стреляют, то пуля попадает в трофейную фляжку на груди. Войдя в покинутую хату, он споткнётся о сокровища, оставленные хозяевами, а в карты его переиграть просто невозможно! Если нет более подходящего собеседника, Климент готов поболтать с кадавром и даже сыграть с ним в туза. Он всегда ищет новых ощущений и вдохновения, чтобы госпожа Удача оставалась на его стороне.

Мария Фёдоровна Ольхова — **некро-комиссарша первой категории доступа.** Её аспект не связан ни с новонаучным сообществом, ни с ВЭИ. Эта героиня разменяла доступ к магии на плюсы к отряду — бронепоезду «Кошмар буржуев». Она оставляет за собой контроль спецединиц и знает, на какой субстанции работает сложная машинерия её «бепо».

ОЧЕВИДНОЕ И НЕВЕРОЯТНОЕ

Значительная доля обладателей иномирных сил не видит в них ничего… необычного или ломающего картину мира. Для Красных Новая наука — это всего лишь неизведанные доселе знания о природе вещей, проверяемые в эксперименте. Начинающие мистики Белого движения часто относят способности к божественному провидению. Чудодейственные эффекты диковин для Зелёных — это естественные свойства минералов и растений. Есть немало новичков-ирреалистов, объясняющих творящуюся вокруг чертовщину банальной удачей и совпадениями.

Вторая ступень

На этом этапе человек не обретает принципиально новых способностей, но ему показывают настоящую картину взаимодействия людей и сущностей из Иного мира. Можно сказать, что именно эта ступень и есть подлинная инициация.

Посвящённый получает знания об истинной природе энергий и методе её получения из жизненной силы человека. Он также узнаёт о техниках создания низшей нежити и общения с монстрами, искажёнными потусторонней волей. Некоторых людей эти открытия ужасают настолько, что они кончают жизнь самоубийством. Движения готовы мириться с такими потерями.

ТРЕБОВАНИЯ

1. Посвящение первой ступени.
2. Ранг поборника в Движении. К инициации допускаются лишь те, чья связь с Движением неразрывна. Напоминаем, что переход по уровням погружения возможен только после того, как персонаж примет сложное решение в пользу **аспекта-идеала.**
3. 1 пункт обновления.

ЭФФЕКТЫ

Первая значимая способность — вы расширяете «круг общения» с иномирными сущностями до чудовищ (страница 173) и получаете возможность использовать против них навыки общения и трюки. В отличие от нежити, чудовища обычно агрессивно настроены к представителям любых цветов, даже своего, поэтому успешность зачастую зависит от применения ваших социальных умений.

Вторая значимая способность усиливает то, что вы выбрали на первой ступени:

- либо вы получаете ещё одну **черту полководца;**
- либо усиливаете свои потусторонние таланты.

УСИЛЕННАЯ МАГИЯ

Спектр ваших возможностей не меняется. Если вы были **ОБОРОТНЕМ,** то так им и остаётесь. Если вы были **ФЛУКТУАТРОНЩИКОМ** — вы так же реализуете свой потенциал через волновые феномены.

Однако масштаб ваших воздействий возрастает неимоверно. Для вас что одинокий противник, что толпа — одно и то же. Ваши воздействия на отряды через магию (создание преимуществ, атаки, активные препятствия) игнорируют разницу в масштабе. То есть, сопротивление проверкам мистического навыка не возрастает на +4, и отряды не получают этот бонус, когда активно действуют против вашего колдовства.

МИСТИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ

Третья ключевая способность — распространять волю Движения по Красной Земле. Новые знания дают вам понимание, как создать так называемое **МЕСТО СИЛЫ.** Место силы — это небольшая локация, представляющая собой «рай», идеальную картину мира по мнению потусторонних сил.

Эти локации обладают двумя эффектами:

1. Пока персонаж с любой ступенью посвящения находится вблизи этого места, он может прибегать к своим запретным практикам без ограничений. Это полезно в условиях дефицита расходников.
2. Мероприятия по созданию **МЕСТА СИЛЫ** обычно приводят к появлению низшей нежити Движения.

Создание **МЕСТА СИЛЫ** — это воздействие на аспект местности ( ) с целью его изменить.

Белые — установление иерархии. Задача Белого мистика: подготовить локацию к подсоединению звеньев Золотой цепи. Для этого нужно установить идеальный орднунг. В ход идут любые методы принуждения: накладывание епитимий, тоталитарный контроль, учреждение ригористических норм поведения. Те, кто умер при исполнении долга, презрев потребности и самые базовые инстинкты, возвращаются к жизни в виде эйдолонов и несут свой крест вечно.

Зелёные — накормить духов. Если земля бедна на подарки, ублажите её, предложив обмен! Лучшее подношение — людская плоть. Зелёный мистик должен «отвести в лес» человека и поприсутствовать при пиршестве духов и хтонических чудовищ. Среди их объедков, экскрементов и в следах от лап на земле попадаются диковины. А сами монстры теперь будут охотно приходить на это место. Тело жертвы, если оно ещё сохраняет целостность конструкции, становится упырём.

Красные — добывать рубедин. Привои фильтруют молекулы рубедина из крови. Если много людей сдадут кровь — вы получите достаточный объём этой субстанции для запуска устройств Новой науки. Высушенные досуха люди после хирургических операций становятся спецединицами и возвращаются в строй.

Есть и альтернативный способ добычи красного керосина: из железа и его сплавов. Из металлического хлама можно извлечь рубедин, но после переработки железное сырьё не годится вообще никуда.

Чёрные — провоцировать беспредел. Если нигде нет человека, к которому можно подключиться во время сна, сделайте его сами. Известно, что простые смертные открывают в себе спящий потенциал, когда их доведут до крайности — и именно их эмоции дадут вам фантастический заряд энергии. Для сбрасывания с людей оков годится любой метод: бессистемный террор, дебош и провокации, богохульство, угар и злоупотребление веществами (алкоголь, героин, гашиш). Те, кто съехал с катушек от подобного давления или умер в процессе, становятся кадаврами.

В зависимости от уровня напряжения в игре, силы обстоятельств и того, что вы хотите достичь, создание **МЕСТА СИЛЫ** задействует разные механики. Скажем, созыв лесных монстров вы вправе обыграть, как реквизицию, если время позволяет. А в условиях наступления врагов вы уже можете прибегнуть к правилам по состязаниям. Превращение людей в кадавров может быть способом пополнить ряды вашего отряда после неудачной стычки — задействовать правила восстановления единства. В общем, это простор для экспериментов с золотым правилом Fate Core.

Ольхова умеет воспринимать флуктуации от технобионтов и разбирается в диком языке зооантропов. Куда бы ни поехал её «Кошмар буржуев», Мария готова развернуть кровьразвёрстку для сбора рубедина, а при потерях личного состава — пополнить кадры спецединицами (через ту же процедуру). Поскольку героиня отказалась от «магии», она получает вторую черту полководца.

Агриппина понимает чудовищ Зелёного движения: древней, болотных огоньков, совомедведей и прочих монстров. Её колдовство эффективно против отрядов: она может с лёгкостью развести костёр, способный согреть роту солдат, а её огненные атаки накрывают огромные площади и испепеляют целые толпы. Когда заканчиваются диковины, хранительнице очага нужно отвести одного человека в лес, чтобы вернуться с пригоршней странных ягод и фруктов, а также новеньким упырём. Отныне духи этого леса будут помогать ей, и в относительной близости от него она сможет прибегать к своему огненному колдовству неограниченное число раз.

Для персонажей первой ступени посвящения **МЕСТО СИЛЫ** — скрытый аспект. И даже если игроки его вскроют, их герои не смогут до конца осознать его влияние, призвать его себе в помощь. Чтобы его исправить или устранить, потребуются организационные усилия и много работы.

Персонаж же второй ступени, как правило, способен отличить **МЕСТО СИЛЫ** от сходных внешне проявлений, вызванных действиями агентов Движений, и вправе им воспользоваться, задействовав свои умения. Когда он создаёт или изменяет **МЕСТА СИЛЫ** (), он отдаёт в своих действиях отчёт и преисполнен понимания.

Низшая нежить, созданная в процессе организации места силы — это персонажи под управлением ведущего. И хотя мистики могут приказывать нежити, она исполняет задачи в меру своих способностей и, оставшись за кадром, предоставлена сама себе. Если вы хотите таскать за собой послушных умертвий, то, значит, пришла пора формировать отряды.

Третья ступень

Третья ступень посвящения — это высшая награда, доступная смертным. Посвящённый становится нежитью и сохраняет своё сознание и личность, но в остальном лишается всего человеческого. Фактически третья ступень — это осознанное умирание и возрождение в новом качестве, в виде воплощения Движения. Мистические таланты героя достигают пика, и

он получает способность напрямую забирать жизненную силу людей, минуя сложные подготовительные этапы.

ТРЕБОВАНИЯ

- Вторая ступень посвящения и ещё как минимум один случай подчинения своему **АСПЕКТУ-ИДЕАЛУ.** Грубо говоря, готовность стать фанатиком Движения.
- I пункт обновления.
- Переименование концепции. Персонаж становится **ВУРДАЛАКОМ** (Зелёные), **БЕССМЕРТНЫМ** (Белые), **КОЗЫРНЫМ** (Чёрные) или **НЕКРОБИОНТОМ** (Красные). Естественно, прочие детали аспекта сохраняются.

ЭФФЕКТЫ

Во-первых, вы становитесь высшей нежитью Движения. Вам больше не нужно дышать, спать или есть. Вам не страшна боль и усталость, яды и болезни. Однако эта победа над смертью равна победе и над жизнью. Физические повреждения (раны, ожоги) не снимаются ни силами конвенционной медицины, ни народным целительством. Только магия, новые аппетиты и, возможно, время способны исцелить вашу физическую оболочку.

Все положительные свойства подразумеваются аспектом и не требуют задействования специальных правил. Вы всегда можете призвать новую концепцию, чтобы избежать всех вышеуказанных неудобств.

Чтобы восстановить последствия физического плана, вы должны отныне прибегать к своему мистическому навыку. Если вы полководец, то вы либо зависите от своих коллег, которые разбираются в запретном, либо должны полагаться на отряд.

Во-вторых, теперь персонажу отвечают духи Движений. Герой умеет устанавливать контакт с потусторонними обитателями и ясно интерпретировать их мыслеформы и послания.

Третья ключевая способность не даёт вам ни новых **черт полководца,** ни усиления потусторонних свойств. Вы становитесь настолько неразрывны с Движением, что в любой момент способны изменить реальность, как того желают сущности Иного мира. Когда вы переходите на мистический уровень игры (страница 49), при призыве **АСПЕКТА-КОНЦЕПЦИИ** вы можете попросить о настоящем божественном вмешательстве с поправкой на специфику Движения.

У Красных это может выглядеть как внезапная активация спящих машин, волновые феномены, волеизъявление народа, исправная работа бюрократических механизмов.

> Некоторые учёные Новой науки пытаются систематизировать эти явления, поскольку вызываемые фанатиком Красных явления подчиняются законам пара-марксизма. Эта новая гуманитарная дисциплина возникла благодаря анализу законов исторической неизбежности и диалектического материализма. Говорят, что подобного можно достичь, получив на руки спецмандат, дающий власть над причинно-следственными связями в отдельно взятом пространстве и времени.

У Зелёных — буйство стихии, изменение поведения диких животных, случайное обнаружение тихого укромного места для отдыха, крушение индустрии и техники. Чудо Белых принимает формы стигмат, превращения свинца в золото, огненного перста, исцеления безнадёжного больного. Вмешательство Чёрных привносит хаос и абсурд: обычный чай заменяется на балтийский, появляется курьер и оставляет бомбу у всех на виду, свадьба превращается в дебош, ветер приносит вражеские приказы и депеши прямо в вашу ставку.

Эта форма влияния на сюжет ни при каких обстоятельствах не способна изменить то, что уже принадлежит чужим Движениям. То есть, заставить уверовать вражеского Белого офицера в коммунизм или прорастить дуб посреди фабрики-технобионта не выйдет.

МИСТИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ

Для персонажа третьей ступени посвящения **МЕСТА СИЛЫ** никогда не являются скрытыми аспектами — он видит их, как на ладони. Вы даже можете прибегнуть к способности изменять реальность, чтобы превратить нейтральную локацию в **МЕСТО СИЛЫ** без каких-либо бросков.

Посвященный-мистик также узнаёт, как ему экстренно пополнить свой запас магических расходников (рубедина, вдохновения и т. д.), не прибегая к сложным операциям: у героя может не оказаться времени в ключевой момент.

Мистическая сила сокрыта в простых смертных. Убив человека определённым образом, вы насыщаетесь этой энергией, как если бы вернули вложенный пункт средств в мистический расходник. То есть, когда вы выводите живого человека из конфликта определённого типа, вы можете решить его судьбу самым жестоким образом, и это восстанавливает вам доступ к мистическому ресурсу (но не позволяет вам накопить больше, чем положено).

Тип конфликта и контекст событий зависит от цвета:

- Белые — ментальный конфликт. Вы отдаёте побеждённому самоубийственный приказ.
- Красные — физический конфликт. Вы высасываете всю кровь жертвы.
- Зелёные — физический конфликт. Вы пожираете человека целиком или в том количестве, которое не совместимо с жизнью.
- Чёрные — ментальный конфликт. Вы отправляете побеждённого в кошмар наяву, который он не переживает.

Бессмертный нумеролог Роберт Филатов — знаток магии чисел. Он воздействует на этот мир, манипулируя цифрами, буквами и их порядком. Его мистический навык: *смекалка.* Филатов способен читать на незнакомых языках, видеть шифры насквозь, прорицать будущее по книгам, узнавать тайную информацию при помощи нотарикона, выворачивать врагов наизнанку, произнеся их истинное имя наоборот. Будучи нежитью, он нуждается в постоянной подпитке, поэтому в определённые дни устраивает в своём домене децимации по методу Иосифа Флавия. Заодно это пополняет контингент подчинённых призраков. Он может попросить об услуге воителей былого, а сам он отвечает лишь перед архонтами Белых. Филатову доступно божественное вмешательство за жетон судьбы: ангельское провидение, появление огненных письмён на стене, откровение.

Когда Ольхова получает третью ступень посвящения в тайну Красного движения, она становится **некрокомиссаршей** (что отражено в её концепции). «Доктора» Новой науки заменили её сердце на пламенный мотор, постоянно требующий рубедина, поэтому она выпивает красноармейца или одного пленного строго по расписанию. Приказы она получает от неосапиентов Красного движения. Потратив жетон судьбы, героиня способна запустить событие, обусловленное исторической необходимостью. Скажем, сделать так, что рядом с её поездом совершит аварийную посадку аэроплан с припасами, или в её штабе загорится электрический свет.

Вы наверняка заметили, что плюсы каждой ступени посвящения за один пункт обновления дают гораздо больше, чем альтернатива: трюк или мистический дар. Это сделано специально: лишь за единицу ресурса, отделяющего человека от монстра, вы получаете могущество, о котором простые смертные могут лишь мечтать.

ОТРЯДЫ
ОТРЯДЫ
ОТРЯДЫ
ОТРЯДЫ
ОТРЯДЫ

Отряд — это группа единомышленников, тесно связанная с персонажами игроков. Она может быть в прямом подчинении героев, а может выступать фоном — командой, где протагонисты занимают важные должности. Отряды открывают игрокам массовый уровень «Красной Земли» и позволяют немножко сместить фокус повествования. Посмотреть, как меняется ближайшее окружение главных героев, как решаются масштабные задачи с участием многих людей.

Отряды созданы в соответствии с «Бронзовым правилом Fate Core». У них есть свои умения, счётчики стресса, трюки и правила игры. Этот шаблон разделяют не только группы людей, но и титанические монстры, слишком сильные для одного человека (штурмовые технобионты, перекати-дубы), и техника с экипажем: танки-призраки, дирижабли, морские суда.

Отряд находится в коллективном пользовании игроков, его создание — также совместный процесс, требующий участия всех, включая ведущего.

На одну команду персонажей вы создаёте только один отряд.

Аспекты

У отрядов, как и у всего остального в этой игре, есть свои аспекты. Они постулируют факты об отрядах, придают им уникальность и важные для повествования черты, указывают сильные и слабые стороны. Пропишите отряду три аспекта: отряд не настолько важен, как индивидуальные альтер эго игроков. Тем не менее, иногда он оказывается в центре событий, и поэтому ему нужны свои аспекты, хоть и в меньшем количестве.

Концепция — берёт на себя те же функции, что и концепция персонажа: ответ на вопросы «каков образ команды», «что это такое», «как это можно назвать»? **Отчаянная толпа, «самка» танка Mark-V, творческий кружок декадентов** или **артель вольных каменщиков?** Необязательно всегда описывать людей. Скажем, концепция **эсминец «Тень революции»** подразумевает, что у него есть экипаж.

Проблема — у этого аспекта те же задачи, что и у аспекта-проблемы героев. Есть ли трудность в управлении коллективом? Что мешает ему получить господство? Каков главный изъян солдат под вашим началом? **Непослушный молодняк, гниют заживо, списанное корыто с болтами, жрёт в три горла** — вот несколько примеров.

Прочее. Отразите этим аспектом любое другое свойство отряда:

- подход к ведению операций: **ударил-отступил, ни шагу назад;**
- идеология или девиз: **смерть не повод нарушать присягу; дисциплина? не слышали!**
- особенность состава: **только из женщин, обвешан веригами;**
- связь или отношение к реалиям Красной Земли: **мертвецам почёт, ветераны первого Ледового похода;**
- что-то другое.

Игроки решили сделать отряд для своей команды героев Белого движения. Обсудив идеи, они вдохновились образом современной инквизиции с эстетикой Тайной канцелярии императора Петра I. В эту команду будут входить специалисты разного профиля: шпионы, кадровые офицеры, священники, экспедиторы, оккультисты и диверсанты. Они будут расследовать странные случаи, эзотерические преступления против Белого дела, сектантство и прочую подозрительную активность.

Концепция — нарочито вычурный **специального назначения сводный отряд Царского приказа.** Проблема этого коллектива — банальная нехватка кадров. Посовещавшись, игроки написали аспект **приказ есть, а людей нет.** Третий аспект пришёл сам собой: **слово и дело государево** — отряд эффективно допрашивает людей, но не пройдёт мимо ни единого доноса, даже если это очевидный поклёп и пустышка.

Навыки

Как было сказано выше, отряды оперируют отдельными навыками.

Перечень умений

БОЕВАЯ СИЛА

Этот навык описывает собственно боевую силу отряда во всех её проявлениях: мощность батарей, количество штыков и строевых солдат, обученность манёврам и тактике.

Занять плацдарм, провести эскаладу, совершить марш-бросок.

Выполняется обычно против чужой *боевой силы*. Наносит урон единству отряда или стрессу одиночного персонажа по разнице сдвигов.

Обойти с фланга, окопаться, пристреляться и совершать иные манёвры через создание преимуществ.

Применима против чужой *боевой силой*.

МОРАЛЬ

Этот навык определяет стойкость отряда к любым неблагоприятным факторам, не ограниченным боевой обстановкой: агрессивной окружающей среде, засланным казачкам и провокаторам. Как показывает опыт революции, можно потерять целые армии без единого выстрела, если не уделить внимания дисциплине и пренебрегать неуставными отношениями.

Выдержать суровый переход через горы, выдать предателя лидеру, провести молебен.

Вы используете этот навык, чтобы восстановить единство и последствия ментальной природы.

Мораль не предназначена для атак.

Провести дисциплинарные наказания (**децимация, шпицрутены**), **воззвать** к чувству товарищества, **облететь позиции** союзников с чудотворной иконой на аэроплане.

Используется против *пропагандой*. Некоторые внешние обстоятельства могут быть преодолены через действие-защиту (например, продержаться неделю на осадном положении).

Мораль определяет ёмкость третьей ячейки единства отрядов подобно тому, как у индивидуальных персонажей работает *мощь* или *характер*.

ОПЕРАЦИИ

Этот навык включает в себя всё разнообразие небоевых взаимодействий отряда с окружением, организованность и способность к труду. Все проверки, связанные с производством, поддержанием снаряжения в должном состоянии, поиском и экономией припасов и ведением отчётности, относятся к операциям. Этот навык отвечает за все проверки особых поручений: диверсии, ритуалы, учения, рытьё окопов и могил, эксплуатация трофейной техники.

Управлять крейсером в непогоду, чинить рельсы под бронепоездом, оставить схрон на будущее, совершить продразвёрстку, взорвать плотину.

Сверх того, *операциями* восстанавливаются последствия материальной природы.

Не используется.

Наладить **быстрый путь снабжения. Заминировать рельсы. Перевооружить** своих людей или **раздать им противогазы,** спланировать **покушение** на политического деятеля, регулярно **обливаться холодной водой.**

Иногда используется против атак чужой *боевой силой.* Например, когда вы стараетесь избежать боя в целом или когда решает технологическое превосходство (надеть противогазы перед химической атакой).

ПРОПАГАНДА

Это умение влиять на чужие отряды и мирное население без применения оружия. Сюда входят как провокации, психические атаки и агитация, так и более прагматичные задачи: переговоры, популистские обещания, получение поддержки у жителей, акции террора. Распространение идеологии и наём новых членов отряда также лежит на этом навыке.

Убедить в своей безвредности, спровоцировать чужой отряд на поспешное действие, опорочить другую банду.

Агитацией в дружественных гособразованиях можно восстановить потери личного состава (как единство, так и последствия).

Используется против чужой *морали:* деморализация, раскол, недовольство. Наносит урон единству отряда или ментальному стрессу индивидуального персонажа по разнице сдвигов.

Подавить боевой дух врага, **внести суматоху** среди обывателей, **дискредитировать зелёных** перед въездом в населённый пункт.

Не используется обычно. *Пропагандой* продвигают идеи, но отстаивают их другими методами.

РАЗВЕДКА

Этот навык отражает «органы чувств» вашей команды. Сюда входит умение ориентироваться в дикой местности и знать, где север, искать спокойные места для стоянок. Вы прибегаете к разведке, чтобы обнаружить отряды и агентов врага и даже предугадать его тактику. От этого навыка также зависит заметность отряда — чем сильнее ваши люди разбираются в *разведке,* тем лучше они понимают, как избежать обнаружения.

Проложить маршрут в незнакомом лесу, заметить приближение живых мертвецов, разузнать настроения населения в районе, выйти к месту засады загодя.

Не используется.

Подготовить лагерь к приближению шторма, **обновить данные** на карте, перейти на **три смены караульных,** посчитать скорость **движения вражеских обозов.**

Обычно используется, чтобы не дать на себя повесить аспекты, создаваемые чужими *операциями* и *разведкой.* Например, авангардом отвлечь чужих следопытов от обоза, предотвратить покушение на важного человека.

Распределение навыков

При создании отряда один навык получает значение хороший (+3), два — достойный (+2), ещё один — средний (+1), а пятый остаётся на посредственном уровне (+0).

Настала очередь навыков.

Специального назначения сводный отряд Царского приказа должен хорошо расследовать всякую чертовщину и терроризм. Ключевой навык для этой цели — это *операции,* их значение равно +3 (хороший). Отряд должен искать проявления злодейского умысла и следить за преступниками, а также в редких случаях устраивать облавы и выжигать заразу на теле белых гособразований огнём и мечом — навыки *разведка* и *боевая сила* получают +2 (достойно). Немаловажно также создавать доверительные отношения с населением и поддерживать зловещую репутацию — среднего уровня *пропаганда* (+1) под это дело подойдёт. Игроки предполагают, что их подчинённым не придётся двигаться изнуряющими маршрутами и противостоять соблазнам предателей, поэтому *мораль* остаётся на уровне +0 (посредственно).

Трюки

Трюки отрядов выполняют ту же задачу, что и для индивидуальных персонажей — добавляют уникальности и дают ситуационные бонусы, связанные с его специальностью. Трюки отрядов задействуют вышеперечисленные навыки и обладают всё теми же эффектами, что вы видели раньше в главе «10 шагов к бессмертию». Вот несколько примеров:

ТРЮКИ БОЕВОЙ СИЛЫ

Нас орда. Бонус масштаба равен +5 в физических конфликтах, если отряд может реализовать своё численное преимущество. В этом случае орда также получает +1 к любым проверкам *боевой силы* против чужих отрядов.

Круговая оборона. Отряд получает +2 на защиту (⚙) *боевой силой,* чтобы не дать противнику **ЗАЙТИ СЕБЕ В ТЫЛ** или получить бонусы от **ОКРУЖЕНИЯ.**

Враг подавлен! Один раз за бой при перемещении в зону, занятую противником, отряд создаёт усиление **РАЗДАВЛЕННЫХ ЛЮДЕЙ.**

ТРЮКИ ПРОПАГАНДЫ

Факелоносцы Колчака. Отряд получает +2 к *пропаганде* (⚙), когда устраивает факельные шествия и публичные аутодафе с целью **ЗАПУГАТЬ** население или продемонстрировать власть.

Ложь, повторённая тысячу раз. Систематическая деморализация и психологическое воздействие на врага через громкоговорители и листовки дают атакам *пропагандой* рейтинг оружия 1.

Иерихонские трубы. Отряд может использовать *пропаганду* вместо *боевой силы,* чтобы разрушить **ФОРТИФИКАЦИИ** противников.

ТРЮКИ МОРАЛИ

В бой надлежит идти голодным. Отряд может исправлять последствия материально-хозяйственной природы *моралью,* а не *операциями.*

Танец войны. Когда вы создаёте преимущество *моралью* через ритуальный танец войны (для подъёма боевого духа отряда), простые успехи на этом броске считаются стильными.

Тонкая синяя линия. Ваш отряд получает четвёртую ячейку единства, чья ёмкость зависит от *морали.* Эту ячейку можно задействовать только для поглощения потерь личного состава в битве.

ТРЮКИ ОПЕРАЦИЙ

Дорожная бригада. Вы получаете +2 к *операциям,* когда ремонтируете взорванные рельсы и железнодорожные стрелки.

ППГ. Когда отряд успешно восстанавливает последствие, связанное со здоровьем его членов (болезни, ранения), сдвиньте его тяжесть на один влево. Например, после того как вы вылечили среднее последствие, переведите его в ячейку лёгкого последствия. Она освободится через одну сцену, и не придётся ждать завершения целой игровой сессии.

От забора и до обеда. В состязании ваш отряд получает +2 к *операциям,* если этап состязания связан с тяжёлым физическим трудом.

ТРЮКИ РАЗВЕДКИ

Туда и обратно. При прокладывании маршрута для отряда (⚙ *разведкой)* вы также создаёте дополнительный аспект **НЕПРИМЕТНЫЕ ПУТИ ОТСТУПЛЕНИЯ.** Распределите между ними бесплатные призывы, как посчитаете нужным.

Хтонь не пройдёт! Сверхъестественные силы Зелёных (полчища упырей, ведуны, чудовища, духи) не могут застигнуть вашу команду врасплох. Отряд всегда чувствует присутствие иномирных сущностей Зелёного движения в опасной близости.

Кинжальная батарея. Отряд получает +2 к *разведке,* чтобы создать преимущество **ВНЕЗАПНОЙ ФЛАНГОВОЙ АТАКИ.**

Количество трюков

При прочих равных условиях у создаваемого игроками отряда есть только один бесплатный трюк.

Игроки прописывают своему отряду трюк **Сеть осведомителей.** Он даёт +2 при *разведкой,* чтобы оценить численность и текущие активности подпольных организаций, о существовании которых знает Приказ.

Ресурсы отрядов

Снаряжение

Обмундирование лишь подразумевается и является частью описаний и аспектов, поэтому специальные правила снаряжения не применяются. За счёт тяжёлого вооружения и численного превосходства (т. е. масштаба) отряды получают и так немаленький бонус против одиночных персонажей. А сражения между группами людей полагаются на слишком большое количество событий и факторов, которые нельзя свести сугубо к применяемым орудиям и броне. Впрочем, трюки могут давать в определённых обстоятельствах.

Единство

Так называется общий счётчик стресса отрядов. У него есть три ячейки: первая имеет ёмкость 1, вторая — 2, третья равна значению *морали.* Вы отмечаете на этом счётчике урон ото всех атак и воздействий, угрожающих численному составу отряда: боевые и небоевые потери, дезертирство, раздор. Единство отражает все лишения любой природы: стресс от голода, болезней и дефицита припасов, эффекты деморализации — всё это может бить по вашей группе сильнее танковых атак.

Восстанавливается единство так же, как и стресс персонажей: по одной ячейке за каждую сцену отдыха (расслабленной активности) и при помощи проверок *морали* и *операций.*

Последствия

Как и для персонажа игрока, у отрядов есть свой перечень последствий. Их также три штуки и они поглощают разное количество урона: 2 сдвига для лёгкого, 4 — для среднего, 6 — для серьёзного.

Поскольку отряд лишь один (и далеко не всегда вы будете взаимодействовать с чужими союзными отрядами), при переписывании последствий самому себе он не получает дополнительного подъёма сопротивления на +2.

Сроки восстановления последствий такие же, как и для протагонистов: одна полная сцена для лёгкого, одна игровая сессия для среднего, а для серьёзного — один полный сценарий после успешной проверки лечения. Сроки лечения без активного вмешательства в процесс те же (страница 89).

Специальные правила отрядов

Обновление

По умолчанию у отряда нет жетонов судьбы и, следовательно, его обновление равно нулю. Однако игроки способны жертвовать свои фишки для призыва аспектов отряда, даже если их альтер эго не участвуют в сцене. Поскольку отряд — это общая собственность, то потратить жетоны может кто угодно из игроков.

При навязывании аспектов отряда ведущий передаёт фишку либо в пул жетонов судьбы отряда, либо персонажу игрока, непосредственно вовлечённого в неприятность.

Черты полководца

Из предыдущей главы вы могли узнать, что персонаж с посвящением вправе отказаться от магии ради лидерских способностей, «черт полководца». Вместо саморазвития, герой делает выбор в пользу команды. Каждый раз, когда вы берёте эту черту, дайте отряду одно из следующих улучшений:

- +1 к силе одного навыка (до текущего потолка включительно).
- один трюк.
- +1 к обновлению.

У героев Белого движения есть две черты полководца на всю группу. Они исправляют свой отряд: навык *разведки* становится равен +3, а обновление повышается на один.

Масштаб

Когда численность отряда имеет значение, он получает +4 ко всем проверкам (включая пассивные и не требующие игральных костей). Если вы один **СОБИРАЕТЕ ПРОВИЗИЮ** в недавно занятой деревне (⊕), у вас это займёт время и наверняка потребует применения разных навыков в разных условиях. Если вы доверите сбор провианта вашему отряду, то эта задача будет решена в один бросок *операций*. К этой проверке отряд сразу добавит +4.

Отряд получает бонус масштаба, когда взаимодействует с одиночными персонами, как врагами, так и союзниками. Да, если ваш герой в гордом одиночестве пытается, скажем, восстановить единство отряда пламенной речью или навести все спонсоны танка на цель, к сопротивлению для самого действия будет прибавляться +4.

На уровне взаимодействий отряд-отряд бонус масштаба не играет. Это условность. Даже если в одной банде 50 человек, а в другой — 15, они обе считаются сущностями одного масштаба.

Иногда масштаб играет против отряда. Провести толпу под носом часового сложнее, чем проскочить одному человеку. В подобных случаях вы не учитываете этот модификатор — сразу прибегайте к навязыванию аспектов отряда.

«РЯДОВОЙ, СЛЕДУЙ ЗА МНОЙ!»

Не стоит пытаться обмануть игровую механику и раздёргивать отряд поштучно, отправляя одиночек на разные задачи. Отряд для того и создан, чтобы действовать вместо персонажей игроков или как отдельная боевая единица. Однако иногда вам потребуется не весь отряд, а один-два человека — «лишние стволы» для налёта или пара рук в скрытной операции. В таком случае воспользуйтесь «бронзовым правилом Fate Core»: одинокий член отряда выражен или как аспект, к которому вы прибегнете в нужный момент, или как безымянный персонаж ведущего (страница 158).

Как сказано на странице 161, наличие имени у человека из толпы ещё не переводит его в статус вспомогательного. Если задача взятого с собой Николки — это принести ящик с патронами в разгар перестрелки, то обойдитесь аспектом: **ПАТРОНАМИ.**

Если вам нужен специалист, воплощающий самые сильные стороны банды, или вспомогательный персонаж, то его компетенция задаётся навыками отряда. Естественно, без бонуса масштаба. Если трюк отряда может применяться к каждому конкретному члену, то такой персонаж может этим трюком обладать.

В случае потери одного статиста единство отряда остаётся неизменным. Потеря специалиста может приводить к потере единства и даже последствиям.

ОТРЯДЫ ПРОТИВ ТОЛП

Отряды сохраняют бонус масштаба, когда взаимодействуют против толп — небольших групп безымянных персонажей под контролем ведущего. Хотя толпа может достигать десятка людей, она всё ещё не такая крупная единица, как целый отряд.

Инициатива

Если на момент развития конфликта при отряде нет лидера, который определил бы его очерёдность действий, то отряд может пройти эту проверку самостоятельно. К этому броску бонус масштаба не применяется.

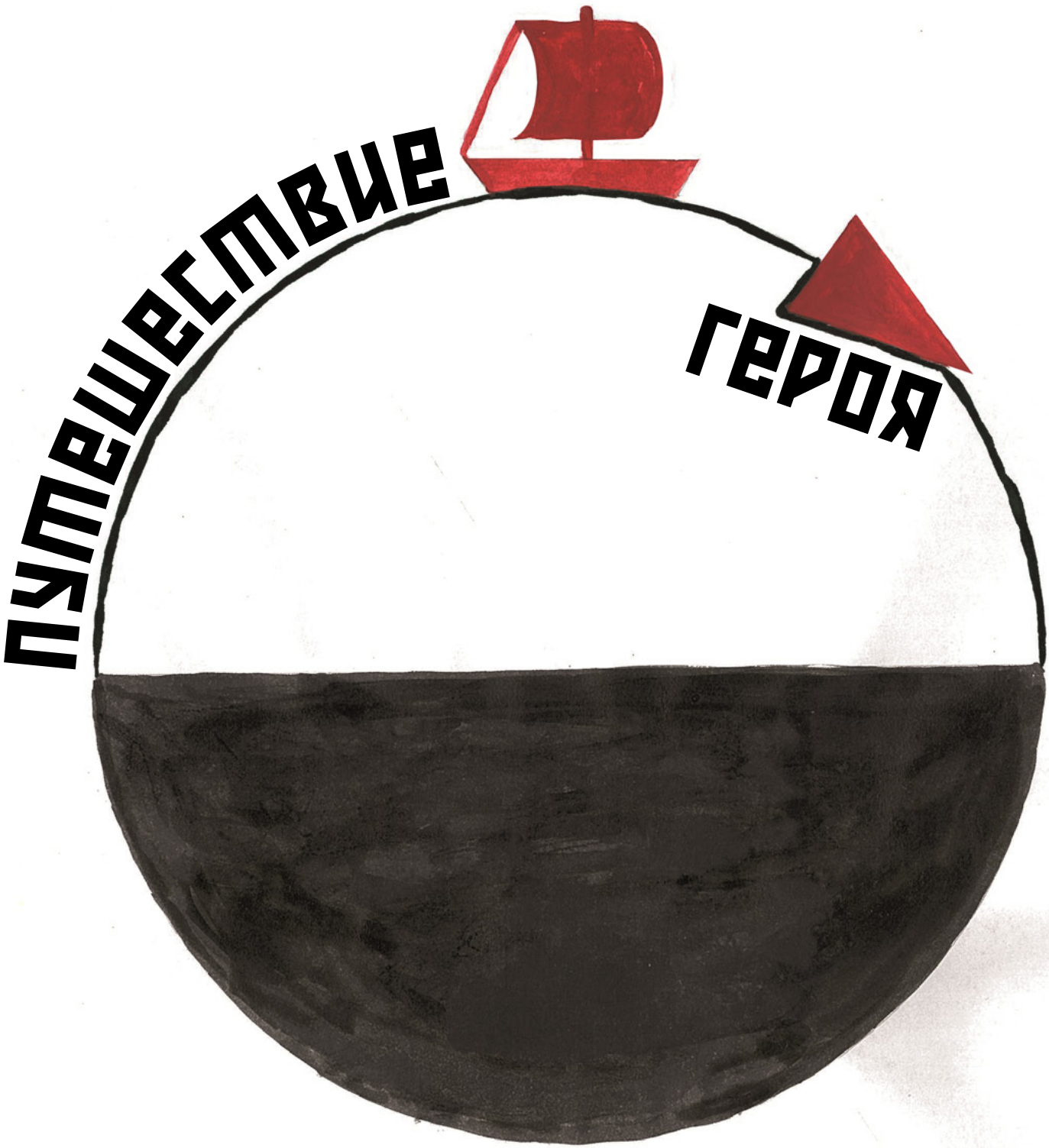
«Инквизиторы» Колчака устраивают облаву на ячейку сектантов, которые вымогательством и пропагандой «чистоты» оскопляют население окрестных деревень. Благодаря сети осведомителей отряда, персонажи знают, что в этом месте на радения соберутся все локальные иерархи секты, но с ними ожидается до тридцати активистов и прочих членов. Фанатизм и методы скопцов вряд ли оставляют возможность решить проблему дипломатически и арестовать лидеров ячейки без сопротивления, поэтому отряд готов действовать решительно (физический конфликт). Протагонисты пытаются выйти на позицию, **УДОБНУЮ ДЛЯ ШТУРМА** — это *разведкой* (+2) против вражеской *разведки* без дополнительных модификаторов, поскольку противники тоже действуют как отряд. Успех на стороне скопцов: Белых засекают на подступах к двору — наступает время определять инициативу.

Лидеры сторон конфликта обмениваются проверками *характера,* чтобы быстро донести новые приказы до своих подчинённых и сектанты вновь выигрывают. Раунд начинается с действий отряда скопцов — обезумевшие от многочасовых «корабликов» мужики с топорами и вилами в руках выбегают навстречу инквизиторам, кружась в диком танце. В свой ход скопцы пытаются нанести вред ( ) сводному отряду Царского приказа, их +0 *боевой силы* и ■■■■ противостоят отряда Белых: *боевая сила* +2, на кубах выпадает ■■■■ — разница в три при защите обеспечивает отряд минорным преимуществом (усилением): на выходе со двора образуется **ДАВКА.**

Отряд скопцов передаёт инициативу своему лидеру. Тот, будучи не в состоянии покинуть двор, залезает на ворота и начинает оттуда зачитывать похвалу евнухам из «Премудростей Соломона», чтобы деморализовать нападавших. Его заявка реализуется через атаку *характером:* умение с учётом всех трюков равно +5, а на кубах выпадает ■■■■. Отряд защищается *моралью* (+0), но поскольку им противостоит одиночный персонаж, то дополнительно получают +4 за масштаб. Результат броска: ■■■■. Два в пользу сектанта: он наносит инквизиторам 2 стресса в единство, но вынужден передать ход персонажам игроков.

Теперь действуют Белые. На свой ход персонажи игроков объединяют усилия со своим отрядом. Сидящий на воротах проповедник — отличная мишень. Лидер группы координирует атаку и обрушивает на сектанта ливень пуль. Он выбирает свою *стрельбу* +3, получает помощь от других протагонистов +2 и добавляет +4 за масштаб задействованного отряда. Игральные кости показывают ■■■■. Главный идеолог скопцов пытается укрыться, используя *проворство,* но терпит поражение, получив в итоге +2. Восемь пунктов урона влетают в него и оставляют зачёркнутым третий маркер стресса (от *мощи*) и среднее последствие на 4 сдвига.

Бланк для удобного хранения всей важной информации об отряде доступен по этому QR-коду.


ПУТЕШЕСТВИЕ
ГЕРОЯ

Персонажи игроков будут устранять угрозы, странствовать по Красной Земле, побеждать и проигрывать в конфликтах, учиться на своём и чужом опыте, бороться с внутренними противоречиями и решать судьбу мира. Красная Земля будет меняться, как и ваши персонажи. Именно способность к изменениям отличает главного героя любого драматического произведения от антигероя. Иначе такого персонажа называют «антагонист». И он обречён.

Общее название для моментов, когда вы можете изменить персонажа — вехи. Названы они так, поскольку происходят в переломные моменты после ключевых событий игры: победы над важным врагом, решением серьёзной проблемы, завершением истории. Обычно ведущий инициирует их в конце сессии, сценария или сюжетной арки (и вообще в свободное от игры время, чтобы не ломать плавность процесса).

Малые вехи

Малые вехи обычно происходят в конце игровой сессии. Эти вехи в первую очередь дают возможность скорректировать героя в ответ на произошедшие события, а не сделать сильнее. А ещё — способ исправить то, что не устраивает, и дописать пропущенные элементы.

Выберите одно:

- Поменяйте величины любых двух своих умений местами или поднимите значение одного посредственного (+0) навыка на средний (+1), снизив любой другой навык на 1. Учтите, что выбранные вами движенческие умения (страница 74) не могут иметь значение ниже среднего (+1), пока вы остаётесь верны его идеалам.
- Поменяйте один трюк на любой другой трюк или придумайте заново. Если вы теряли мистический дар, то заполните недостающий слот трюков.
- Допишите что-то одно, что вы не доделали при создании персонажа: аспект, трюк, распределите очки навыков.
- Перепишите один аспект персонажа, кроме концепции, согласовав с ведущим.
- Если вам навязали идеал и персонаж повёл себя в согласии с ним, то вы вправе погрузиться глубже в Движение вплоть до ранга поборник. Напоминаем, это вознаграждает вас улучшением одного из «цветных» умений на один шаг.
- Перераспределите оставшиеся средства между пожитками. Или избавьтесь от предмета и верните его текущий рейтинг в счётчик средств.
- Добавьте новый трюк, если есть лишнее обновление.

Соответствие событиям игры — важный момент. Нельзя взять и заменить **вспыльчивый характер** на **непреклонного пацифиста,** если в игре не случилось ничего, что могло так сильно изменить протагониста. Зато если персонаж встретил святого человека или получил психологическую травму, из-за которой решил сложить оружие — другое дело. Ведущий остаётся финальным арбитром, но не будьте слишком строги к игрокам и не приносите веселье в жертву дотошному соответствию истории.

Последствия

Если прошло не менее одной полной игровой сессии, сотрите идущее на поправку среднее последствие.

Если ваш персонаж подхватил болезнь, и вы ничего не сделали с ней так же в течение одной полной игровой сессии, то оно сдвигается в ячейку более тяжкого последствия начиная с ближайшего свободного.

Изменения отрядов

Отряды тоже меняются на малых вехах. Выберите одно, если в этом есть необходимость:

- Поменяйте местами значения двух навыков.
- Переименуйте аспект-проблему или прочее.
- Перепишите один трюк.
- Разменяйте единицу обновления на новый трюк, если оно выше нуля (обновление можно заслужить на большой вехе или **чертой полководца**).

Значимые вехи

Вы проходите значимые вехи в конце сценария или после завершения важной части истории. В отличие от малых вех, значимые — это возможность стать лучше. Персонаж решил проблемы, сокрушил врага, заслужил благосклонность Движения — и обрёл новые способности.

Вы можете сделать изменение, как на малой вехе, плюс одну из следующих опций:

- Поднимите значение одного навыка на шаг вплоть до потолка. Это может быть любой навык, даже посредственный (+0). Но есть дополнительное условие: если упорядочить ваши умения по лестнице, у вас не должно образовываться пустых ступенек.

Для примера, навыки Кузнецова Л. С. имеют +0 +0 +0 +0 +0 +1 +2 +2 +3 +4. Если он поднимет свою +3 на один шаг, то у него образуется дырка: +0 +0 +0 +0 +0 +1 +2 +2 +4 +4. Он может поднять либо любое посредственное (+0) умение, либо превратить один из своих достойных (+2) навыков в хороший (+3).

- Вы можете пройти посвящение первого или второго круга, выполнив все условия.
- Восстановите потерянные и сожжёные пункты средств до своего максимума.
- Вы можете сменить Движение на тот цвет, который совпадает с текущим идеалом. Персонаж не может без причины взять и в одночасье переметнуться на другую сторону — к этому должна подталкивать разделяемая им идеология. Если вы решились, то ваш ранг в новом Движении становится сочувствующим. Вы теряете все бонусы к «цветным» навыкам, мистические дары, освобождая слоты трюков, а если владели первой ступенью посвящения, то возвращаете единицу обновления, теряете доступ к мистике и должны переименовать ваш аспект.

Смена Движения героем может привести его к конфликту с подчинёнными (отрядом). Если аспекты отряда не противоречат новой идеологии, то вы вправе оставить бонусы от **черт полководца** как есть. В противном случае потребуется либо внести в отряд изменения, либо его расформировать.

После долгих совместных путешествий вместе с персонажами Белого движения бывший дезертир Климент переосмысляет свой путь и решается сменить свою принадлежность. Как-никак, он уже несколько сессий назад отказался от принципа **ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ ВОЛК** в пользу меритократических идей, разделяемых Чёрными и Белыми в равной мере: **КТО ЧЕГО ДОСТОИН, ТОТ ТАМ И СИДИТ.**

Он был Чёрным **ФАРТОВЫМ,** его обновление было равно двум, а *стрельба* и *проворство* за счёт «цветных» бонусов были равны соответственно +4 (отлично) и +3 (хорошо). Теперь он **УВЕРОВАВШИЙ СОРАТНИК,** обновление стало равно трём, а ранг сочувствующего Белым даёт ему +1 только к одному навыку: игрок за Климента выбирает *характер.* Теперь его *стрельба* равна +3 (хорошо), *проворство* — +2 (достойно), а *характер* вырос до +2 (достойно). В рамках малой вехи, также доступной на этом этапе, он может компенсировать потерю важных для его роли бонусов, например взять трюк на *стрельбу* или удариться в другую крайность: укрепить силу своего духа.

Последствия

Избавьтесь от идущего на поправку серьёзного последствия, которое с вами с предыдущей значимой вехи. Если у вас было невылеченное последствие средней тяжести, то вы также вправе его списать.

Значимые вехи отрядов

На Значимой вехе отряд получает:

- Малую веху.
- Возможность стереть серьёзное последствие, идущее на поправку и приобретённое с предыдущей значимой вехи.
- Одно очко улучшения навыков. Здесь тот же принцип, что и для индивидуальных персонажей: подъём значений не должен создавать «дырок» на лестнице и превышать текущий потолок.

Большие вехи

Большая веха оптимально подойдёт для переломного момента в вашей игре: конца сюжетной арки, гибели ключевого антагониста, события регионального масштаба или даже всей Красной Земли.

Большая веха — это момент обретения персонажем силы. Вызовы вчерашнего дня не страшны героям, а новым врагам придётся стать хитрее, организованней и упорней, чтобы иметь хоть какие-то шансы. Как правило, этот этап разделяет крупные куски сюжета (или вообще начинает новые), поэтому прохождение большой вехи само по себе занимает ненулевое время.

Может случиться, что ваше следующее приключение начнётся через неделю или даже со слов «прошёл месяц».

Этот этап даёт игрокам все «плюшки» значимой и малой вех, а также все пункты из списка:

- Если у персонажа игрока есть экстремальное последствие, переименуйте его — оно остаётся в прошлом. Вы вновь можете прибегнуть к экстремальному последствию в будущем.
- Увеличьте обновление на один.
- Поднимите потолок развития навыков на один шаг.
- Измените по своему желанию концепцию персонажа.

Выросшее обновление вы вправе разменять на новый трюк в рамках этого же этапа. Если вы выполнили все требования, то вправе пройти третью ступень посвящения в тайну Движения.

Изменения отрядов

На большой вехе отряд получает:

- Значимую веху.
- Один дополнительный трюк.
- Одну новую ячейку единства. Ёмкость новых маркеров равна их порядковому номеру (т. е. 3 на третьем, 4 на четвёртом и так далее).
- Возможность переписать концепцию отряда.

Очищение

На игре может возникнуть ситуация, после которой вы не захотите играть в том же стиле. Будь то разочарование в методах Движений или осознание, что ваш герой в какой-то момент сам стал антигероем. Или, может быть, ваша кампания с самого начала посвящена как раз этому: попытке выйти из-под влияния иномирных сил. Если вы ищете чего-то подобного, то найдёте ответы в этом параграфе.

Нижняя точка

Недостаточно просто сменить свою принадлежность или идеал, если вы решились разорвать этот порочный круг. Персонаж должен дойти сам до мысли, что любой из вариантов, доступных ему, — это «сущая ерунда».

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы начать играть тем, кто отстранился от борьбы Движений, нужно соблюсти следующие условия:

- Обсудить саму возможность с ведущим. Ваше желание может привести к концу кампании или как минимум к тому, что с вашим героем придётся прощаться, поскольку он не впишется в текущую канву событий и станет врагом для остальных протагонистов.
- Ваш персонаж тоже должен быть к этому готов. Вы должны пройти им как минимум две значимых вехи под разными идеалами на одной «оси» (материя-дух, хаос-порядок, изменения-стабильность) и повторно разочароваться в новом идеале.
- Персонаж не должен быть фанатиком.

Это и есть «нижняя точка» арки вашего персонажа: когда он осознаёт, что надежды нет, а любой его выбор, навязанный Движениями, — путь в бездну. Теперь он готов совершить невозможное.

Учтите, что очищение — это не «хэппи-энд», это новый способ продолжать бороться, в какой-то степени против всех. Силы иного мира очень не любят ушедших из-под их влияния смертных и бросят немало своих слуг, чтобы найти вас и уничтожить. Приняв очищение, вы вряд ли уйдёте в закат (хотя это хорошая возможность завершить игру открытым финалом) — вы откроете для себя новый фронт битвы.

Трансформация

Отныне прохождение вех позволяет вам избавляться от накопленного движенческого влияния. За одну веху герой может изменить что-то одно, поэтому чем глубже он погряз в Движении, тем больше времени займет этот процесс.

МАЛАЯ ВЕХА

Вам доступны новые опции:

- Уменьшить свой ранг в Движении на одну ступень. Это приведёт к тому, что ваши навыки начнут терять «цветные бонусы», сокращаясь на -1. Если вас удерживает посвящение в тайны Движений, то вы должны сначала разобраться с ним (см. дальше).
- Удалить мистический дар. Замените его на обычный трюк или, если у вас их было больше четырёх, сотрите слот и увеличьте обновление на один пункт.
- Исправить идеал. Отныне вы не привязаны к темам, перечисленным в главе «10 шагов к бессмертию». Теперь то, за что ваш герой сражается, отражает его новую натуру и темы призвания, вновь обретённой внутренней силы, опустошения, просветления или даже освобождения.

Проще всего изменить движенческий идеал на идеалы гуманизма, утраченные человечеством по мере развития Великой войны и серии гражданских войн по всей Европе. Например, герой осознаёт, что **ВОЗЛЮБИТЬ БЛИЖНЕГО** или **НЕ СОТВТОРИТЬ СЕБЕ КУМИРА** — это нормально и так правильнее всего. Можно отразить желание бороться со сверхъестественным и нежитью: **МИРУ — МИРСКОЕ.** Наконец, можно придать своему новообретённому аспекту метафизический смысл: **«Я В СВОЁМ ПОЗНАНИИ НАСТОЛЬКО ПРЕИСПОЛНИЛСЯ...», ПУСТОТА — ДВИЖУЩАЯ СИЛА ИСТОРИИ** и так далее.

Значимая веха

Как обычно, в рамках значимой вехи вы получаете малую, а также получаете на выбор следующую способность:

- Уменьшить посвящение на одну ступень. Вы возвращаете себе пункт обновления и отказываетесь от всех бонусов, связанных со ступенью, включая мистику, **места силы**, **черты полководца** и общение с монстрами.

Большая веха

Большая веха для опустошаемого персонажа не имеет отдельных правил.

После того, как вы избавились от всякого влияния Движений, начинается новый этап развития вашего альтер эго. Вы получаете перманентное увеличение своего обновления на единицу, не дожидаясь очередной большой вехи.

Знай своего врага!

В зависимости от уровня игры (индивидуального, массового или мистического) опустошенный персонаж обретает новые силы и понимание, с чем он имеет дело.

На индивидуальном уровне вы понимаете, от кого исходит самая большая угроза и как с ней бороться. Ваши способности связаны с непосредственным противостоянием носителям дара, посвящённым и сверхъестественным существам.

На массовом уровне вы способны отличать **места силы** от обычного хаоса и безумия Гражданской войны. Вы знаете, что и как сделать для их ликвидации. Вы также знаете, как защитить свой отряд от пагубного влияния Движений.

На мистическом уровне вы видите тайную подоплёку событий и можете препятствовать распространению воли Движений. Вы также способны выйти на контакт с подобными себе людьми — пустыми.

Большая часть этих свойств может быть продолжением вашего «пустого» аспекта. Для примера, вы можете призвать его, чтобы не дать свершиться движенческому вмешательству фанатика.

Чем заполнить пустоту?

Поднятое обновление вы вправе разменять на трюки, которые отражают вышеуказанные способности. С одной стороны, они обусловлены полной «нормальностью» вашего героя, с другой — они тесно связаны с мистикой. В отличие от мистических даров, они никак не проявляются внешне и не требуют цены за использование, даже если их эффект выходит за понятия «бытового реализма». Для них характерны все ранее встречавшиеся правила составления трюков.

Вот несколько примеров:

Аура нормальности. Один раз за сцену вы можете проигнорировать мистическое воздействие, направленное против вашего отряда (обнулить урон от атаки или снять наложенный аспект) без каких-либо проверок.

Последнее упокоение. Ваш урон в *рукопашной* против любой нежити увеличен на два.

Анафема. Если вы находитесь в одной зоне с противником, посвящённым в тайну Движения, то он получает урон каждый раз, когда прибегает к своим мистическим умениям. Этот урон равен степени его посвящения и обходит любую броню.

Дорожный смотритель. Один раз за игру вы можете создать аспект **подкрепления задерживаются,** чтобы задержать бронепоезда и составы с солдатами в пути. Этот аспект можно удалить только потом и кровью — никакой магии.

Человек-невидимка. Вы получаете +2 к проверкам *проворства* (в некоторых ситуациях *хитрости),* чтобы избежать (5) своего обнаружения при помощи мистики: прорицаний, ритуалов, излучений волнами и пр.

Тридцать три несчастья. Один раз за сцену владелец мистического дара должен заплатить большой ценой за его использование вместо малой.

Давид и Голиаф. Вы игнорируете бонус масштаба огромных одиночных монстров, наподобие архонтов и упыриных царей.

МАСТЕР ТЫСЯЧИ ФОРМ

Парадигма вождения

Прежде чем мы перейдём к описанию функций и задач ведущего, обратите внимание на замыслы, формирующие парадигму. Это сверхзадачи и принципы, на которых построен игровой процесс.

Совместное творчество

Ролевая игра — коллективная форма досуга. За столом у каждого должна быть возможность проявить себя и сделать процесс интереснее и приятнее для всех. Это также означает, что вы рассказываете историю совместно. Кто-то больше, кто-то меньше, но главное — сообща. Если игроки реализуют свои идеи и влияют на сюжет, история получится интереснее и богаче, чем когда они просто сидят и слушают. Если же вы придерживаетесь лишь заранее придуманного сценария и своего взгляда на события — вы обедняете игру. К тому же нельзя предсказать, какими средствами и насколько эффективно справятся персонажи со встающими перед ними задачами — можно только взять и сыграть.

Виденные ранее правила поддерживают эту сверхзадачу: игроки могут постулировать факты, связанные с аспектами героев, сами определять исходы проверок, задавать контекст. Ниже вы найдёте много рекомендаций, как направить общий творческий потенциал в нужное русло.

Агентивность

«Игра — это последовательность интересных выборов»
(Сид Мейер)

Fate Core предполагает, что в любом положении у игрока есть понятный выбор, опосредованный действиями персонажа и приводящий к последствиям. Способность игрока совершать осознанный выбор называется агентивностью. Соблюсти её нетрудно.

Во-первых, как упоминалось в предыдущем параграфе, игроки вообще должны иметь возможность повлиять на ситуацию. Если вы игнорируете их решения, а события разворачиваются лишь так, как вы задумали — это ни агентивная игра, ни уж тем более совместная.

Во-вторых, исходы проверок должны иметь значение, не обесценивайте их. Если персонажи чего-то достигли, а потом окажется, что нет, — это обесценит их усилия. Предположим, задача героев — обезвредить бомбу. Если они успешно справились, значит, взрыва удалось избежать. Если при этом они набрали ворох осложнений, то неприятности могут быть связаны с чем угодно (появлением новых противников, потерей времени, получением последствий), но ни одно из осложнений не должно эту самую бомбу запускать или детонировать.

Однако, есть тонкий момент: игра с полной агентивностью означает, что ведущему не дозволено подкинуть что-то удивительное, а многие игроки хотят удивляться время от времени.

Синхронизация представлений

Осознанный выбор требует, чтобы все участники одинаково хорошо понимали: что происходит в воображаемой сцене? Какие действия нежелательны? Что на кону? Поэтому ваша сверхзадача — сводить все представления игроков в единую картину.

Не рассчитывайте, что другим людям со своими взглядами, опытом и культурным багажом, собравшимся за столом, будет «очевидно» и «логично» то же, что и вам. Не будьте для игроков чёрным ящиком. Гаже нет ведущего, что пренебрегает сведением представлений или перекладывает ответственность за принятые решения на самих игроков: «они должны были догадаться», «это было логично» и прочее. Приходите людям на помощь, если действия их героев сомнительны: обсудите заявку подробней, предложите упущенные из виду осложнения. Если игрок совершает крайне глупый ход, он либо не видит выбора, либо ваши описания недостаточно информативны.

И помните: поражение игроков в условиях, не объяснённых вами, всегда будет восприниматься как жульничество и произвол. Поражение в условиях синхронизированных представлений — это ответственность самих игроков за риск и добровольное решение на него пойти.

Драматичность

Fate Core эксплуатирует драматические законы жанров и подходы синематографа. Она не пытается создать стройную математическую модель вымышленной реальности. Аспекты и трюки персонажей решают в ситуациях не потому, что они всегда сильнее, а потому что здесь и сейчас они важны и интересны. То же и с преимуществами: они перестают давать бонусы, когда их роль в сцене исчерпалась и обстоятельства изменились, а не из-за того, что они стали хуже. Даже сила персонажей под вашим управлением зависит от их значимости в сюжете. «Красная Земля» не про тонкости обращения к разным представителям табели о рангах в дореволюционной России, нагрузку солдат в килограммах или техники штыкового боя в траншеях. Она про то, что вызывает у игроков эмоциональный отклик.

Да, в системе есть более-менее объективные параметры, например, урон в зависимости от величины и качества оружия и компетентность персонажей, напрямую связанная с силой навыков, но это нужно в первую очередь для синхронизации представлений игроков и поддержания «подавления неверия», нежели ради точной симуляции реалий Красной Земли.

Режиссёрская позиция

Когда игрок принимает решения, исходя исключительно из известных его персонажу данных, он лишает себя возможности принять во внимание другие факторы. Например, жанр, метаигровые договорённости, хорошие идеи других игроков или системные условности. Поэтому наиболее интересной и вдумчивой игры вы добьётесь, если игроки будут находиться в позиции режиссёров, а не актёров. Когда для принятия решений и описания последствий они задействуют все доступные слои взаимодействия с воображаемым пространством.

Да, поступки персонажа должны быть объяснимы, исходя из реалий вымышленных условий, но не делайте из вживания в персонажа священную корову — хватит и того, чтобы у всех собравшихся за столом «неверие» подавлялось с одинаковой силой.

Задачи ведущего

Для проведения игры ведущему нужно взять на себя несколько задач:

- описывать игрокам обстановку, препятствия, врагов и союзников, с которыми главные герои будут взаимодействовать;
- выслушивать заявки игроков, назначать силу сопротивления, трактовать итоги проверок навыков;
- описывать, как мир реагирует на действия протагонистов, к чему приводят их решения;
- рассказывать, что происходит дальше;
- помогать строить в общем воображении единую картину, предлагать идеи;
- быть арбитром в случаях, не оговорённых правилами;
- следить за динамикой и избегать уныния;
- помогать игрокам (например, с созданием их альтер эго).

Все функции подробно описаны дальше. Часть из них берёт на себя система — вам лишь осталось её освоить.

Реакция на заявки игроков

У каждого игрока есть один герой, а у вас — весь мир. Вы отвечаете за окружение и события, людей и монстров. Вы решаете, как они реагируют на поступки персонажей игроков, чего хотят. Какие исходы и интересные моменты возникнут из их взаимодействия? Здесь вам помогут:

- Аспекты игры (или жанра), которые задают тон и настроение этим взаимодействиям.
- Аспекты внутриигровых сущностей: персонажей или сцены.
- Угрозы, которые превращаются в действующие лица с мотивацией, параметрами и стремлениями.
- Лестница с описательными градациями (когда вы прибегаете к броскам или оцениваете шансы).

Вспомните о совместном творчестве: подключайте к этому процессу самих игроков. Не бойтесь задавать им наводящие вопросы вида: «а вы что думаете: как действие X повлияет на ситуацию Y?» и заимствовать их идеи. Пользуйтесь этим, когда ничего не приходит в голову или если хотите отдать больше контроля игрокам.

УБЕРТЕХНИКА ХИТРОГО МАСТЕРА

Создание преимуществ — это мощный инструмент, который позволяет игрокам самим добавить детали и предположить исход взаимодействия с окружением. Возможность часто прибегать к созданию новых аспектов существенно облегчит вам жизнь. Даже если вы не заготовили их к началу сцены или активных действий, ориентируйтесь на ожидания игроков. Спросите их, какого бы аспекта им хотелось, и при удачной проверке введите в повествование что-то близкое (или противоположное — при провале).

Рассмотрим фразу «Я поговорю с комиссаром, и он выпишет талоны». Эта ситуация явно относится к действию ⊕. В случае успеха ведущий создаст аспект **ВОРОХ ТАЛОНОВ** или **ОДИН МАНДАТ,** а в случае неудачи — комиссар выставит персонажа за дверь, упрекнув в низкой сознательности.

Функция рассказчика

Вся игра в «Красную Землю» строится на диалоге. Чтобы разные люди за столом имели единое представление об общем воображаемом пространстве, вам придётся много говорить. Описывать, отвечать на вопросы (в том числе и на «что дальше?»), уточнять. Сверх того, вы вводите новые обстоятельства и обладаете правом вето на некоторые заявки игроков. То есть, рассказывать, что происходит в игре, чаще всего будете вы.

Эта функция опирается на два столпа:

1. **Описания.** Помните: правила и механика подбирается как раз под описания, не наоборот. Поэтому все взаимодействия на уровне игровой механики должны найти отражение в повествовании. «Я трачу жетон, активирую аспект концепции и получаю стильный успех» — такую фразу необходимо выразить через описания событий. Игроки хотят знать, *что именно* происходит в вымышленных обстоятельствах.
2. **Игровая механика.** Парадокс в том, что вы не достигнете понятной игры одними описаниями. Как бы вы ни детализировали обстановку в красках, эмоции персонажей, качество оружия или ощущения от контакта с потусторонним, всегда будет оставаться неясность и поле для вопросов. Любую ситуацию можно уточнять до бесконечности, но у вас нет столько времени. Чем быстрее вы подключите к объяснению систему, тем лучше. Лаконичные фразы «у них +6» и «кидайте инициативу» говорят всем за столом гораздо больше, чем изобилующий подробностями и эпитетами рассказ.

Баланс между объёмами описаний и правил каждый ведущий находит сам. Единственное, чего точно следует избежать, так это полного пренебрежения одним из двух столпов.

Нащупать этот баланс вам помогут аспекты и навыки. Аспекты сами за себя говорят: если на героиню повесили усиление **СБИТА С НОГ,** значит, она сбита с ног. Описания навыков и контекст их применения тоже очевидны: успешная атака саблей означает, что вы ранили врага, а глубину пореза как раз определит количество стресса или тяжесть взятого последствия.

> Есть игроки, которые сами любят описывать поступки своих героев. Ничего плохого нет, чтобы они брали на себя функцию рассказчика и освобождали вам оперативную память под другие нужды. Главное, чтобы эта манера приветствовалась в вашем коллективе — форсировать игрокам задачу не нужно.

Распределять внимание

Вы — «интерфейс» взаимодействия игроков с выдуманной ситуацией. Как бы много ни было у них инструментов для прямого вмешательства в события и способов продвинуть свою идею, все будут ждать от вас либо дозволения, либо поправок, либо описаний. Получается, что интерфейс один, а игроков много. Чтобы все игроки принимали участие в равной мере, нужно следить за их активностью.

Вы уже знаете про вызовы, состязания и конфликты. Эти структуры позволяют упорядочить заявки и дают возможность каждому участнику проявить себя без влезания в чужую очередь. Однако в менее формальном режиме вам придётся положиться на собственное чувство равномерности получения игроками своей доли «эфирного времени».

Увы, здесь нет точных инструкций, лишь просьба следить за тем, чтобы каждый поучаствовал. Бывает полезно свериться с перечнем аспектов-проблем главных героев как способ вовлечь в процесс их владельцев.

Сложные случаи мы не рассматриваем. Скажем, когда один и тот же игрок в любой ситуации занимает ваше внимание, или когда игрок уткнулся в записи и никак не участвует в диалоге. Первое может быть проявлением неумения играть в команде с людьми, а может и попыткой вовлекать остальных, показывать пример. Второе — признаком скуки, а может, банальным стеснением.

Подобные проблемы вы никак не решите, принудительно «переводя стрелки» и фиксируя внимание проблемных игроков на себе. Это признаки плохо сведённого социального контракта (нет понимания сути процесса, не совпадают ожидания), и решать их нужно вместо игры, а не пытаться совместить.

Поддерживать динамику

Вы решаете, когда заканчивается одна сцена и начинается другая, следите за темпом игры. Начнёте сцену слишком рано — заставите игроков недоумевать и будете долго добираться до её сути. Затянете с завершением — скатите ситуацию за столом в болото. Ориентируйтесь на интерес игроков: пока они вовлечены и с интересом исследуют обстановку — пусть эпизод продолжается. Даже если конфликт исчерпался, а герои заняты рефлексией и планированием.

Как только вы почувствовали, что динамика проседает или игрокам становится скучно, то переходите к следующей сцене: опишите новые обстоятельства и предложите обсудить оставшиеся вопросы уже в их рамках. Такой подход в чём-то сродни видеомонтажу: вы снимаете эпизод, «обрезаете» его и приклеиваете к новому, чтобы история шла гладко и бесшовно.

Особенно страдают от долгих диалогов и копания в деталях сцены планирования, сбора информации и подготовки операций. Если обсуждения и обмен идеями занимают несоразмерно большое время, вмешайтесь прямо: «По-моему, мы выжали из этой сцены всё возможное. Что будете делать теперь?». Либо посмотрите на перечень угроз и намекните, что за время их обсуждения опасность стала чуть ближе.

Однако не стоит уж «гнать коней», если видите, что игроки по-настоящему наслаждаются процессом и взаимодействием персонажей. Иногда люди просто хотят потрепаться от лица своих альтер эго.

Помните про драматизм. Если нет ни насущной проблемы, ни неизбежного конфликта, ни любой другой активности — проматывайте. Если действие растянуто по времени (от нескольких часов до недель), и нет потребности инициировать состязание или вызов, обойдитесь одной проверкой.

Между реалистичной нудятиной и активной, но нерациональной движухой выбирайте второе. Вы всегда сможете обосновать свой выбор задним числом.

СОКРАЩЕНИЕ ВРЕМЯЗАТРАТ

Стильные успехи, как правило, дают усиления. Если это невыгодно, то обыграйте лишние сдвиги как ускорение выполнения задачи (как это сделано в правилах состязаний). Переход через Приполярный Урал мог бы занять у вашей группы две недели, но благодаря успеху со стилем на проверке *выживания* вы уложились в десять дней, а то и неделю ровно.

МОНТАЖ

Вы наверняка заметили, что игровая механика не просто так избегает привязки к реальным величинам (в том числе единиц измерения времени). Вот вам классная техника — пусть результат одного броска плавно перетекает в другой бросок, который занимает намного меньше или, наоборот, больше времени. Это отличный способ начать новую сцену, состязание или конфликт, или просто сменить темп игры.

Агриппина ведёт боевую операцию под Великим Новгородом, пытаясь выдавить Белых с подступов к городу. Один из форпостов никак не удаётся взять. Захлёбывается одна атака, другая, в то время как Белые успешно огрызаются и в каждом раунде боя кладут Зелёных. Агриппина отступает, получив жетоны судьбы, и приходит к выводу, что нужно больше упырей. Ведущий прикидывает, что от Агриппины потребуется создать преимущество *выживанием* против +2, что вполне реально. Бросок — успех, и её отряд пополнил ряды живыми мертвецами. Ведущий рассказывает:

«Через неделю ты стоишь там же, во весь рост под свистящими пулями и готовишься обрушить гнев стихии на позиции Белых. Солдаты ведут стрельбу лихорадочно, и даже отсюда ты чувствуешь их ужас перед теми, кого уже нельзя убить».

Агриппина посылает умертвий вперёд, начинается бой.

Видите, тут перешли от бросков, отделяющих минуты, до проверок, охватывающих целые дни. А потом опять вернулись к структуре боя.

ДЕДЛАЙН

Некоторые особые сцены (страница 96) предполагают наличие временных рамок. В вызовах и состязаниях число бросков фиксировано и каждый игрок сделает по 1–2 проверке, прежде чем ситуация сложится в чью-то пользу. Но вы можете задать дедлайн просто на уровне описаний. Скажем, у героев есть три дня до нападения кадавров на их город. Можно провести сколько угодно подготовительных мероприятий: благословение защитников, возведение баррикад, эвакуация нестроевых, личные инициативы — каждая занимает от нескольких часов до дней. Если действия протагонистов съедают время, может оказаться, что они не успеют сделать всё.

Другой вариант дедлайна: через ситуативные аспекты и бронзовое правило Fate Core, позволяющее любую комплексную вещь свести к аспекту и наоборот. Ведь аспекты — это факты, обстоятельства. Усугубляйте их каждый раз, когда персонажи игроков терпят неудачу. Продумайте 4–6 этапов этих изменений, чтобы у игроков было время повлиять на обстановку.

Инквизиторы пытаются прервать ритуал кагала вурдалаков по оживлению Илычского леса. Поскольку эту сцену сложно свести к состязанию (персонажи активно обмениваются атаками), то ведущий решил прописать стадии обряда: **ТЕМНЕЕТ НА НЕБЕ — ГРОМ И МОЛНИЯ — ЦЕПКИЕ КОРНИ — ДРОЖЬ ЗЕМЛИ — НОГИ УТОПАЮТ В ПОЧВЕ — ГОЛОДНАЯ ЗЕМЛЯ.** Завершающий аспект означает, что лес пробудился и земля сожрёт персонажей, не принадлежащих Зелёному движению. Если герои не будут препятствовать ритуалу, то события разовьются согласно этому плану.

НЕ ТОПЧИТЕСЬ НА МЕСТЕ

Помните про сверхзадачу делать выборы значимыми: любой исход проверки должен влиять на ситуацию. Если успех ни на что не повлиял — это для игры плохо, очень плохо. Тогда зачем кидали кости?

Если в результате провала получается просто «ой, не вышло», игрок просто потратил время на арифметику, ведь рано или поздно он бы сумел. Если в результате обмена бросками стороны конфликта или состязания никак не изменили ситуацию — этот цикл проверок был лишним.

Когда выпадает провал и игрок на него соглашается, это означает, что что-то плохое обязательно случится. Большая часть правил написана с учётом этого принципа, но иногда вам придётся вводить «плохое» сугубо в нарративном ключе, в согласии с серебряным правилом Fate Core.

> Допустим, главный герой неудачно провоцировал оппонента (простой провал на атаке *характером*), и с точки зрения игровой механики ничего не произошло. Но на уровне описаний неудачная попытка даёт противнику ощущение превосходства или шанс трезво оценить ситуацию. На свой активный ход он поступит наиболее эффективно, сделав шаг к победе.

Ваш помощник в этом вопросе — продуманная угроза. Чем точнее вы её представляете и яснее мотивация, тем проще вам ориентироваться в ставках конфликтов и том, за что стороны сражаются.

ПАДЕНИЕ ВПЕРЁД

Так называется (от англ. fail forward) способ превратить провал в успех, повысив ставки или введя новые осложнения. Помимо самой возможности преуспеть, эта техника служит цели двигать сюжет, избежав необходимости повторно преодолевать препятствие. Она была описана в главе «Основы», но здесь вы найдёте ещё несколько опций и примеров.

Малая цена усложняет жизнь персонажа, но не ставит под угрозу успешность попытки. Грубо говоря, это повод немного изменить ситуацию, а не лишить персонажей игроков желаемого.

Высокая цена подразумевает опасность и, возможно, необратимые последствия прямо сейчас.

Другие примеры высокой цены:

- Подавление магических способностей. Оно длится, пока посвящённый не проведёт мероприятие по восстановлению своих мистических сил. «Поход к осведомителю оказался плодотворным, однако, вернувшись в дом, ты с ужасом понимаешь, что тебя где-то обворовали — **НИ ЕДИНОЙ ДИКОВИНЫ** в сумке».
- Отнятие мистического дара. Как правило, малая цена входит в условие работы мистического дара, но в случае провала или ничьей владельцы этих мистических объектов будут платить высокую цену. Иногда происходит совсем невообразимое: привои или диковины восстают против хозяина, реликвия перегружается от мистической силы, а реальность так сильно сопротивляется надругательству чёрного дара, что вызывает сбой. Борьба с последствиями вышедшего из строя мистического дара может потребовать отдельного внимания, если не целой сцены. Если вы не привели дар в норму, то теряете к нему доступ до конца игрового сеанса, а на ближайшей малой вехе будете вынуждены освободить слот трюка под что-то новое.
- Отсрочить успех или затратить больше времени. Это сгодится в вызовах и состязаниях. «Вы приводите своих солдат в чувство и развёртываете батарею, но за это время бронепоезд наберёт скорость. Я отмечаю одно дополнительное деление на таймере».

РАЗРУБИТЬ ГОРДИЕВ УЗЕЛ

Ещё одна техника не скатывать игру в болото: отталкиваться от намерений игроков и искать под них наиболее интересные способы решения через действия персонажей.

Поиск информации через сбор слухов и осведомителей, особенно если персонажи под это не слишком хорошо заточены, затянет игру. А вот нагло влезть в кабинет губернатора, предварительно создав отвлечение — устроив взрыв в бильярдной с офицерами, и добыть информацию из первых рук — это выбор настоящих инициативных героев.

Чаще предлагайте смелые и конкретные действия и не путайте их с буффонадой и самоубийственными идеями. Идеальным будет то, что мог бы выполнить компетентный герой в согласии со своими аспектами.

Арбитр правил

Одна из задач ведущего — решать спорные моменты, касающиеся правил. Какое действие дозволяется, а какое — нет? Следует ли бросать кубики и для какого сопротивления? Подходит ли ситуация под вызов или конфликт? Уместно ли задействовать аспект? Когда всплывают разногласия или неточности, за вами закреплено последнее слово. В подобных случаях сначала выслушайте всех, оцените варианты, и только потом выносите вердикт.

В главах «Основы» и «10 шагов к бессмертию» мы подробно разбирали часть вышеуказанных вопросов. Игрокам полезно знать эту информацию, чтобы самим уметь принимать решение и облегчать вам работу. Более того, это поднимает их агентивность.

ТРЮК ИЛИ НАВЫК?

У любого умения есть пограничные области использования: когда игрок хочет применить неочевидный навык для заявки, или находит навыку новую нишу. Встретив подобное, обсудите ситуацию с группой и примите одно из трёх решений:

- это притянуто за уши, нужно задействовать другой навык;
- это не притянуто за уши, и отныне все могут использовать предложенное умение в таких обстоятельствах;
- это приемлемо, будь у персонажа трюк. Вы вправе дать игроку желаемый трюк «взаймы» за жетон судьбы ради этой проверки. На малой вехе он сможет подумать – стоит ли сохранять этот трюк?

ОЦЕНКА СЛОЖНОСТИ

Если правилами не оговорено целевое число для заявки игрока, то его придётся выбирать с оглядкой на драматизм, текущие ставки и вовлечённость игрока. В меньшей степени — на реалии Красной Земли. Понятно, что при прочих равных условиях Царь-танк опаснее одинокого матроса, но в ситуации, когда танк можно проигнорировать, а человека — нельзя, более опасным окажется именно моряк.

Средний уровень лестницы назван так неспроста: если сопротивление ничем не примечательно, то нет причин назначать сопротивление выше +1.

Если у сопротивления есть хоть какая-то особенность, но трудно выбрать силу сопротивления, то ставьте +2 (достойное).

К сопротивлению под проверку навыка могут добавляться ещё не задействованные нигде аспекты. Например, взлом дверного замка сам по себе — задача для умельца (+2), но если вскрытие происходит в **трясущемся поезде,** то пассивное сопротивление подскочит до +4 (отлично) за трату жетона или использование бесплатных призывов этого аспекта.

Процесс определения значения для сопротивления больше похож на искусство, нежели на точную методику, но ориентиры всё же есть. Поскольку числа максимально отвязаны от всех системных единиц и абсолютных показателей, отталкивайтесь от значения умений персонажей. Любое сопротивление на два и более сдвига ниже, чем это значение, будет легко преодолено. Прибегайте к этому, чтобы показать компетентность и силу протагонистов, создать контраст перед конфронтацией с действительно важными врагами или получить преимущества (особенно при дефиците жетонов).

А любое сопротивление на два и более сдвига выше навыка персонажа, скорее всего, будет стоить ему фишек. Повышайте сопротивление, когда у игроков много жетонов судьбы, когда наступает время финального боя (для сессии или сценария) или когда персонажи насобирали отложенных осложнений и в какой-то момент не уследили за ними.

Сопротивление, равное выбранному навыку персонажа, даёт что-то вроде компромисса между двумя крайностями. Поступайте так, чтобы создать небольшое напряжение или положиться на рандом.

Этот принцип лежит в основе так называемого цикла успеха-провала — техники управления сюжетом, популяризированной Робином Лоузом. Если взглянуть на сюжеты известных драматических произведений, то в них главный герой никогда не достигает цели сразу или последовательно. На каком-то этапе обстоятельства вынудят его отступить, искать иной способ или переключиться на другую задачу.

Если герой выходит победителем из каждого испытания — это скучно. Если герой постоянно терпит поражения — ещё большая скука и уныние. Успехи и провалы всегда перемежаются, но нет единой формулы этого чередования.

Вы можете отталкиваться от успешности персонажей при планировании будущих сцен. Когда протагонисты преуспевают в авантюре — поднимите ставки и силу оппозиции следующей сцены. А если и её превозмогли, то, значит, очередное испытание будет ещё жёстче. Если герои провалились на каком-то этапе, то уменьшите трудность ближайшего препятствия.

Другой полезный ориентир для оценки пассивного сопротивления препятствий и уровня опасности врагов — запасы жетонов у игроков. Пока они есть, герой одолеет любую преграду без особых проблем, но когда они закончатся — ситуация выйдет из-под контроля.

Вы вправе использовать любой метод (в том числе игнорировать эти рекомендации), но лучше всего сочетать подходы, поочерёдно оглядываясь то на запасы жетонов судьбы, то на успешность в предыдущем событии, то на общий эмоциональный отклик и ожидания от грядущей проблемы.

ОБОСНОВАНИЕ НА ДВУХ УРОВНЯХ

Выбор сложности помимо метаигровой логики и задач должен опираться на внутриигровые реалии и условия в согласии с серебряным правилом Fate Core (страница 22). Если единственная причина установить сопротивление на великолепном (+5) уровне — это желание вытянуть из игрока жетон (поскольку его навык всего +3), то вы испытываете доверие этого игрока на прочность.

Всегда должна присутствовать причина, отражённая в воображаемой реальности, даже если вы придумали её только что. На помощь вам придут ситуативные и скрытые аспекты. Если игроки знают, что в пещере **ТЕМНО, ХОТЬ ГЛАЗ ВЫКОЛИ,** и **ЖУТКО ТЕСНО,** то будет легко обосновать, почему так трудно из неё выбраться. При подъёме сопротивления на два за каждый уместный аспект сцены никто не посмотрит на вас косо, ведь эта цифра зеркально отражает бонус от призыва аспекта персонажем.

Как выше говорилось, вы даже можете отложить объяснение, позволив игрокам вбросить свои идеи или поискать скрытые от них аспекты. Что интересно, иногда «странные», нехарактерные обстоятельствам числа дают игрокам пищу для размышлений и оригинальных предположений. Почему сопротивление для прохождения маршрута по болоту становится равно +7 (эпическое)? Что там? Духи Зелёных? Забытый прапор, привлекающий неупокоенных призраков? Морок чёрного мага? Если у вас самих нет идей, то воспользуйтесь подобной подсказкой.

Есть соблазн превратить сюжет в движение по рельсам, создавая искусственно завышенные сложности для непредвиденных заранее действий. Мы скажем это один раз: **так поступать очень плохо.**

НАВЫКИ И ТОЧНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

Ни в коем случае не пытайтесь приравнять ступени лестницы к реальным физическим величинам или международным единицам измерения. Персонаж с *мощью* +4 поднимает больше тяжестей, чем герой с *мощью* +2, но сколько килограммов обеспечивает эта разница — неважно, совершенно неважно. Правильный ответ: столько, сколько надо в каждом конкретном случае. Как только вы укажете точную границу — именно она свяжет вас по рукам и ногам, а всё разнообразие реальной и фантастической жизни вы оставите за бортом. Вы будете вынуждены потом оценивать всё относительно этих порогов.

Бросок навыка — это сюжетный инструмент, отвечающий на вопрос: «Могу ли я решить X с помощью Y прямо сейчас?», а не параметр, чётко разделяющий все ситуации на «не могу» и «могу» ещё до того, как бросок будет сделан.

ПОМОЩЬ С АСПЕКТАМИ

Взглянем на аспекты с вашей стороны. За столом сидят 2–5 игроков, у каждого по 5 аспектов минимум плюс аспекты монстров и персон под вашим контролем. Добавьте сюда сценические и скрытые. Немало. Всё это многообразие должно не просто присутствовать, а подталкивать играющих к динамичным зрелищным событиям и создавать движение жетонов туда-сюда. Не говоря уже о модерации аспектов: когда вводить в игру новые, как удачнее их переименовать, насколько они уместны?

В главе «Основы» указаны все правила и взаимодействия с аспектами, но поскольку это очень важная часть геймплея «Красной Земли», вот ещё советы:

1. Не будьте единственным источником драмы, так как это нарушает принцип совместного творчества (да и выдохнуться можно очень быстро): подключайте игроков к поиску интересных призывов и навязываний.
2. Чтобы повысить от них текучку фишек, иногда разрешайте притягивать аспекты за уши. Тут важно оглядываться на своё и групповое «подавление неверия»: если все понимают, что идея плохая или не складывается в цельное описание, то действительно, лучше придумать что-то другое.
3. Синхронизация представлений работает и на ведущего: вы тоже должны чётко понимать, что происходит в воображаемом пространстве. Не стесняйтесь просить разъяснений, когда не понимаете, что игрок хочет сделать с аспектом: каковы его мотив и цели? Лучше проговаривать и уточнять неясное, нежели трусливо прятаться за «логикой», «реализмом» и прочими неконкретными и бесполезными словами.
4. Вы помогаете людям, они помогают вам в ответ. Не все сразу постигают умение играть в режиссёрской позиции, им нужен пример перед глазами. Если вы видите, как можно задействовать аспект, а игроки — нет, то озвучьте идею и возможные последствия. Со временем они сами научатся.

Что касается навязывания аспектов, то существуют три важных момента:

1. Как говорилось на странице 32, навязывание — это занятный шанс обострить ситуацию, а не отнять у остальных контроль и самому всё решить. В отличие от навязывания, обусловленного внешними обстоятельствами, решения — очень тонкая тема, где желательно не злоупотребить полномочиями ведущего. Игроки должны сохранить чувство самостоятельности в решениях своих персонажей. По правилам отказ от такого навязывания должен требовать жетона от игрока, но если по его мнению вы предлагаете лютую дичь или ход событий, который идёт вразрез с негативной стороной созданного образа, то игрок вправе отказаться бесплатно.
2. Если вы ощущаете, что идея навязывания аспекта от игрока слабовата, то возьмите её за базу и сделайте жёстче. Как вариант, поищите вдохновения, задав ему же наводящий вопрос. «Итак, вы втроём представляете **власть РССР** в этой деревне, где нет радиостанции, люди болеют от неизученной напасти, а по ночам из леса доносится жуткий рёв. Что может пойти не так?»
3. Бывает, что навязывание лишь увеличивает сопротивление одной проверки на два сдвига, а иногда выливается в отдельный конфликт и уводит сюжет совсем в другую сторону. Позвольте игрокам поторговаться с вами относительно конечной формы осложнения, прежде чем подводить итог. Если у них нет идей, то предложите варианты сами.

И вдогонку ещё одна парадоксальная рекомендация. Вам не нужно сочинять ЕЩЁ аспектов для интересной игры, у вас, как вы могли видеть, их и так достаточно. Если есть возможность избежать создания новых аспектов, переименования старых, откладывания бесплатных призывов на потом и так далее, то воспользуйтесь ей. Задействуйте весь арсенал системы, не зацикливайтесь только на этой механике.

Компетентность

Бросание четырёх кубиков Fudge — это попытка учесть все факторы, не зависящие от персонажа напрямую и не оговорённые аспектами и описаниями. Когда вы получите неожиданный результат, вы вправе объяснить его творчески влиянием обстановки. Если кубики выпали не в пользу героя, то это не индикатор его безрукости или глупости, а указание на неодолимую силу обстоятельств. Это выглядит несколько искусственно, поскольку иногда неудача — это действительно некомпетентность и переоценка своих возможностей, со всеми бывает. Но фокус на внешних условиях как минимум страхует от ситуаций вида «ковырялся в носу *мощью,* результат -2, оказался в госпитале» — не про это «Красная Земля».

Вдобавок такой подход позволяет сохранить фокус на задаче и исследовать новые проблемы. Предположим, герой провалил заявку на поиск контактов. Что произошло? Компетентный персонаж знает, как выйти на нужного человека, поэтому проблема в том, что сам осведомитель не вышел на связь. Почему так случилось и что с ним сейчас? Провал *выживания* при охоте — это не буффонада, в которой способный и обученный персонаж подстрелил себя, а просто промысловые звери покинули гиблые земли. Кто их вытравил и как?

При дизайне приключений и сцен учитывайте компетентность персонажей: хорошо, если они могут блеснуть своими навыками, будь то соперник или препятствие вне зависимости от их уровня опасности.

Долгая игра

Чтобы двигать сюжет, нужно его начать. Часть этой работы уже сделана в рамках создания угроз и самих персонажей игроков. Если все пункты главы «Начало игры» были выполнены, то у вас перед глазами лежат готовые главные герои с мотивацией, общей предысторией и проблемами, около двух угроз разных масштабов и небольшой перечень персонажей и локаций, непосредственно со всем этим связанных. Сверх того, из описания приключений на этапе «трёх фаз» вы могли почерпнуть идеи на будущее. А ещё у вас есть аспект самой игры, задающий жанр или фоновый конфликт кампании (сессии).

Опираясь на эти данные, вы, во-первых, усилите ощущение целостного и динамичного мира, удержав исходную задумку игры на первом плане. Во-вторых, это поможет вам придумать ближайшие испытания на долю главных героев.

Если рассматривать угрозу как аспект, представьте, что грядущее приключение — это результат его навязывания. Только вместо штрафов и осложнений сейчас это навязывание готовит отсроченные проблемы, а вместо жетонов даёт вехи.

Парадокс подготовки

Перед игрой вы наверняка потратите время на создание антагонистов, очерчивание проблемы, аспекты ключевых элементов сценария (в широком смысле этого слова). Однако когда вы, наконец, начнёте — действия игроков направят сюжет совсем не в то русло, что вы ожидали. Их герои будут ненавидеть потенциальных союзников, предложенных вами. Они будут совершать невообразимо успешные броски, раскрывая тайны главного злодея раньше времени. Их будут преследовать внезапные неудачи, из-за которых им придётся менять свои планы, и так далее и тому подобное. Наконец, что бы вы ни сочинили один, несколько других людей придумают больше (об этом мы говорили на странице 143).

Исходя из этих постулатов, очень невыгодно заранее определять, какие сцены гарантированно произойдут.

И всё же готовиться надо. Во-первых, продумайте угрозы и их воплощение: конкретные персоналии с мотивацией и планом действий, если главные герои не вмешаются в события. Это вы не сымпровизируете на ходу. Во-вторых, сформируйте запас осложнений с оглядкой на аспекты протагонистов. Лучше это делать до игры, нежели лихорадочно пытаться впихнуть их по ходу действия. В-третьих, у вас должен быть котёл идей, что было бы неплохо увидеть на игре — сюжетных вопросов, о которых речь пойдёт ниже.

Очень грубо говоря, вы готовите «что», а игроки отвечают на вопрос «как».

Сюжетные вопросы

Настало время подумать о событиях, планируемых в сюжете. Мы рекомендуем их выразить через вопросы (в первую очередь себе самому) вида «сумеют ли персонажи выполнить/добиться X?» Формулировка вопросов может отличаться, но они всегда должны быть связаны с персонажами игроков, поскольку именно их действия дадут на них ответы. Вопросы предпочтительнее утверждений. В самом деле, как вы можете знать, чем всё закончится, если даже не начали играть?

При разработке сюжетных вопросов вы наверняка зададитесь наводящими, более предметными: кто, что, где, на каких условиях, почему? Так и должно быть,

продолжайте. Чем больше вопросов, тем длиннее будет сюжет, так что не надо пытаться получить ответы на всё сразу. За одну сессию можно разрешить один-три вопроса. За сценарий — девять-десять.

Возьмём в качестве примера приключения ячейки анархистов под Выборгом. Одна из угроз: **ОККУЛЬТНАЯ ИСТЕРИЯ.** А у героя Матвея есть **ПРОКЛЯТЫЙ КОРТИК.** Возникает вопрос: поддастся ли этой истерии сам Матвей?

Может, он воспользуется моментом и продаст оружие коллекционеру? А может, выкинет бесовской клинок? А что если на него выйдут сами желающие приобрести кортик? Например, бывший владелец, теперь уже в форме высшей нежити, или кто-то из банды Ээролайнена. Но как они узнают? Может, Агриппина, у которой **ЯЗЫК БЕЗ КОСТЕЙ,** проболтается кому-то на рынке? А вдруг истерия заденет первым Степана — **ОФЕНЮ,** коробейника, под прикрытием торгующего магическими товарами? Захочет ли он расширять дело, или всё-таки поостережётся? Из комбинации четырёх аспектов уже готово несколько сюжетных вопросов.

Помните, сюжетные вопросы — это не самоцель, это ориентир. Поэтому нормально, если они остаются без ответа и отправляются в корзину. Если есть ощущение, что вопрос может позже всплыть, отложите его на потом. Собственно, именно так и делаются хорошие сюжетные арки: из комбинации нескольких связанных между собой сюжетных вопросов. Также имейте в виду, что получение ответа не сделает игру предсказуемой: игроки вас удивят, будьте готовы к этому.

Ответы на вопрос вам должно быть самому интересно узнать. Руководствуйтесь тем же принципом, по которым делаются броски игральных костей в этой системе: если один из вариантов неинтересен, кидать не надо. Если один из ответов на сюжетный вопрос унылый или слишком предсказуемый — его не стоит задавать. Поэтому иногда над формулировкой вопроса следует подумать.

Ведущий подобрал вопросы, но его гложет мысль, что это не вовлекает протагонистов достаточно сильно. Так уж ли важно, что сделает Матвей с кортиком? А что если... он должен принять это решение до того, как подействует сам проклятый артефакт? Может, оружие инстинктивно ищет для себя более достойного воина? И само втянет текущего владельца в неприятности? А вот это уже интересно.

Первая сцена

Возьмите один из сюжетных вопросов, придумайте условия, в которых он встаёт ребром (то есть, создаёт драматичный выбор), и… поставьте игроков перед ним в начальных декорациях.

Не затягивайте первую сцену: персонажи друг друга знают (если вы использовали технику «трёх фаз») и имеют представление об окружении и угрозе, особенно если она прямо связана с аспектом одного или двух главных героев. Чем раньше вы перейдёте к активным действиям, тем лучше: как-никак «Красная Земля» про приключения инициативных и пассионарных героев. Это тем более важно, если вы водите пикарески или «ваншоты». Если вы нацелены на долгую кампанию, то первую сцену каждой игровой встречи посвятите вопросам, оставшимся без ответа с прошлой встречи. Это поддерживает чувство целостности игры. Но как только наступает затишье, заходите с козырей — с нового сюжетного вопроса.

Ведущий начал игру с ситуации, вовлекающей офеню. Двое приезжих господ довольно солидной внешности ходят по рядам торговой площади и ищут Степана: «Где мужик вот такой наружности?!» — выпытывают они у купцов, разночинцев и рыбаков. Что это за люди? Зачем они прибыли в Антреа и почему им нужен именно этот коробейник?

Ведущий спрашивает игрока: «Действительно, а где в это время на самом деле находится Степан?»

ВОВЛЕЧЕНИЕ ИГРОКОВ

Пример выше примечателен тем, что ведущий задействует игрока для заполнения пробелов при сочинении эпизода. Вовлекает его в совместное творчество. Теперь даже если игрок просто ответит: «В доме Матвея, конечно же», — он всё равно примет участие в описании обстановки и будет знать, что происходит в городе.

Даже если с непривычки игроки будут выдавать банальности и чураться опасностей, это всё равно подключит их к процессу. А умные игроки используют этот шанс и навяжут себе несколько аспектов, чтобы подзаработать жетонов.

НАВЯЗЫВАНИЯ ЗАДНИМ ЧИСЛОМ

На странице 35 мы упоминали, что иногда навязывания работают как ретроспектива. Можете прибегнуть к этой технике для создания первой сцены (и если ваша идея придётся по душе, то игрок получит ценную фишку на руки). Навязывания аспектов задним числом смогут оправдать «запрограммированные» осложнения, чтобы столкнуть персонажей с проблемами, не терпящими отсрочки.

А ещё игру можно было начать так... Поскольку у Матвея есть аспект **бывших НИГИЛистов не бывает,** первая сцена начинается с того, как в калитку его дома стучат белогвардейцы с приказом доставить подозрительного человека в резиденцию Маннергейма для допроса.

Возвращаясь к изначальной теме раздела, постановка сюжетного вопроса (и общее понимание, для чего вы её вводите в повествование) — не единственная задача. Задумайте первый эпизод так, чтобы он подвёл к чему-то интересному. Что-то вот-вот должно произойти. Использование монтажа и переход на вызовы, состязания и конфликты — вот инструменты, которые зададут нужный темп.

БЕЗЫДЕЙНОСТЬ

Если начало игры не склеивается или не эскалируется до более или менее динамичной сцены, опять-таки обратитесь к коллективному разуму игроков. Не напрямую: задайте наводящие вопросы, когда они делают заявки. «Я иду в трактир за информацией от нанимателя» — это без оглядки на другие факторы скучно само по себе и не позволяет придумать, что пойдёт не так. Если ведущий спросит: «а вы уже договорились о цене?» или «ты хочешь узнать о своей новой цели?» — ответ игрока уже подскажет пару идей.

Белогвардейцы ещё не вломились в дом и не ведут Матвея на допрос, поэтому есть шанс повлиять на события. Степан и Агриппина выходят навстречу стражам правопорядка, представившись батраками, чтобы запудрить им мозги и дать время хозяину дома уйти задами. Прекрасная возможность для разыгрывания вызова: Степан будет кидать *хитрость,* убеждая городовых, что Матвея дома нет, сам Матвей должен пройти проверку *проворства,* чтобы покинуть территорию незаметно. Агриппина будет выгадывать время, задавая наводящие вопросы и сбивая солдат на бытовуху (создание преимуществ *чутьём).* Впрочем, офеня и ведьма могут поменяться ролями.

Резюмируя, если для каждой сцены у вас будет чёткая цель, и начнёте вы её как раз перед тем, как случится что-нибудь важное, успех почти гарантирован.

Завершение сцены

Разобравшись с сутью сцены и исчерпав увлекательные моменты, двигайтесь дальше. Помните о поддержании динамики игры (страница 146), чтобы сохранить интерес до следующей сцены. Опять же, в кино это используют регулярно: показали эпизод, где разрешился какой-то напряжённый момент, оставили небольшую недосказанность и пошли далее.

Предположим, из примера выше партии персонажей не удалось убедить белогвардейцев, но Матвей успел уйти. Городовые бросаются в погоню, которая приводит их в лес. Здесь появляется новая точка интереса. С одной стороны, анархистам выгодно не усугублять положение, пока они не готовы. С другой стороны, ничто не мешает игроку за Матвея напасть на преследователей. Но это приведёт к тому, что под подозрение попадут Степан и Агриппина, а на бомбиста начнётся охота. Но... компетентным и дерзким революционерам не привыкать к подобному развитию событий. Однако, если у ведущего были другие планы приключения — их уже можно выкинуть.

Так, шаг за шагом вы будете подводить персонажей к решениям их ключевых проблем, сталкивать с угрозами и их воплощениями, а игроки в свою очередь будут вас удивлять неожиданными поступками и смелыми заявками.

Когда остановиться?

Старайтесь каждую игровую встречу посвятить конкретной проблеме, конфликту или угрозе.

В пикаресках вы можете отказаться от малых вех, оставив значимые и большие. Игры этого формата объединяет лишь преемственность персонажей, а их уровень могущества и значимые детали образа сильно варьируют и не всегда последовательно, так как события разворачиваются в разные отрезки времени.

Если вы нацелены на сценарии и кампании, то старайтесь соблюдать принцип «что-то интересное и важное для всех хотя бы один раз за сессию», но вам необязательно умещать непременно все значимые сюжетные вопросы в одну игру. Используйте неразрешённые сюжетные вопросы для следующих сценариев или просто забудьте, если они не вызвали отклика.

Иногда бывает, что игра завершается естественным путём. Игроки выполнили то, что хотели, их внимание сместилось в другое поле или на других персонажей. Это нормально.

Изменения в Красной Земле

Персонажи — не единственные, кто меняется в процессе приключений. Действия героев оставляют отпечаток на местах, явлениях и персонажах под вашим контролем. Вещи, которые раньше не представляли интереса, станут актуальными. А некогда первостепенные проблемы уйдут в прошлое или обретут новую форму. На вехах задумайтесь, какие компоненты стоит поменять и зачем.

МАЛЫЕ ВЕХИ

Если приключения завели персонажей в новое место, то пропишите его, указав двух-трёх полезных персонажей и локальную угрозу. Иногда новые лица могут появиться и без смены декораций: когда старые погибают или другим способом навсегда покидают игру, или становятся скучными. Если главные герои расправились с угрозой места, то избавьтесь от старого аспекта (или переименуйте) и придумайте новую.

Вам придётся отслеживать прогрессию **мест силы,** созданных протагонистами. Возможно, новая локация, куда их заведёт судьба — это чужое **место силы** и оно само по себе является новой угрозой. Вернее, угрозой являются те, кто от него подпитываются.

Команда анархистов была вынуждена покинуть Антреа и двинулась в деревню Кяхяри в поисках своего связного, это был конец встречи и повод для малой вехи. На следующей игровой сессии их ждёт сюрприз: Кяхари вымерла до единого человека. Ведущий представил новую угрозу: **ПОСЁЛОК-ПРИЗРАК**, где есть два местных лица: мародёр Игнат Урумов со своей бандой (аспект: **ВПЯТЕРОМ НА ОДНОГО НЕ БОИМСЯ)** и голодная кикимора, наблюдающая за развитием ситуации из ближайшего болота.

ЗНАЧИМЫЕ И БОЛЬШИЕ ВЕХИ

Здесь тот же принцип. Если персонажи справляются с угрозой, вы переключаетесь на запасную или придумываете новую, — причём можно как во вред, так и во благо героям.

В конце сюжетной арки подпольщикам удаётся совершить дерзкий налёт на бронепоезд Мацкевичуса и сжечь в топке локомотива знамя его полка, к которому он был прикован. Естественно, сам белый генерал тоже не выжил. Персонажам удалось спасти Выборгскую губернию от перспективы превратиться в армию призрачных солдат. По крайней мере, на ближайший год... Но теперь Железный венец парализован и не защищает район ни от обезумевших братишек Республики МРАК, ни от чудовищ, лезущих из Петрограда. И если о чертовщине и аномалиях игроки знали, то появление нового крупного игрока на карте — рейдера «Герой-Антихрист» под управлением командира Ивана Носова — это неожиданно. Но закономерно. Ведущий меняет аспект-угрозу **Орден Железного венца** на **Террор прибрежных деревень.**

Вы не обязаны вносить изменения вместе с действиями игроков на вехах. Сфокусируйтесь на тех элементах, с которыми протагонисты взаимодействовали напрямую и наиболее плотно. К тому же появление новых угроз иногда стоит отложить: ради ощущения, что решения персонажей навсегда меняют Красную Землю.

Если у вас остались незадействованные аспекты, и вам кажется, что они ещё выстрелят, то приберегите их или исправьте под требования новой ситуации.

Проблема, которая не сыграла в приключении, это «оккультная истерия», угроза одного населённого пункта. А что если её гипертрофировать, раздуть до целой губернии? Как-никак, именно в окрестностях Выборга в начале XX века была найдена рыболовная сеть, возраст которой насчитывает несколько десятков тысяч лет. Этот факт запросто можно использовать, чтобы со всей Красной Земли привлечь сюда искателей древнейшей могущественной протоцивилизации: от учёных и светских людей ордена Полярной звезды до наглухо отбитых экстрасенсов, адептов Золотой цепи и американских старателей. **Оккультная истерия** превращается в **Зов Гипербореи.**

Игра на один раз

Если вы водите «ваншоты», то цельный сюжет должен успеть развернуться за отведённое время. Игры на один раз посвящены конкретным проблемам. На деревню напали умертвия. В город приезжают странные антрепренёры, после их концерта вспыхивают беспорядки. Войска Белых движутся по региону, убивают селян и пополняют их призраками свои отряды. И так далее. Вспомните главу «Специальные правила»: если задуманный вами сюжет уместится в хронометраж полноэкранного фильма, значит, это хороший кандидат для «ваншота».

Поэтому нет смысла придумывать много угроз и записывать десятки вопросов на будущее. Будущего у персонажей нет: в конце сеанса они либо уедут в сторону заката, либо сложат головы под палящим солнцем пустыни. Но в любом случае игроки должны встать из-за стола с чувством завершённости. Если сюжет подошёл к концу и вы к нему не вернётесь, то вам даже не нужны вехи.

Игры на один раз — тот случай, когда вы готовите фабулу заранее. У вас есть идея приключения и расставленные «шахматные фигуры» антагонистов и прочих неигровых персонажей. Как обычно, вы отвечаете на вопрос «что», а игроки ответят «как» это всё случится.

Если время позволяет, вы вправе потратить его на совместное создание персонажей игроков. Однако вы не обязаны прибегать к «Трём фазам», если не уверены в себе. Обычно под конкретный сюжет — конкретные герои. Поэтому правилом хорошего тона считается приготовить уместные в этом приключении «болванки» персонажей игроков заранее, вписав в личные дела ключевые элементы героев и раздать их соглаасно предпочтениям тех, кто собрался за игровым столом.

ОБИТАТЕЛИ КРАСНОЙ ЗЕМЛИ

Ведущий играет за весь мир за исключением персонажей игроков. В том числе за оппозицию: тех, кто стоит на пути главных героев и мешает им достигать целей. Ведущий планирует врагов и конфликты: чем интереснее противостояния, тем увлекательнее будет игра. Ниже вы найдёте техники и советы, как достичь этой интересности, азарта и напряжения, создав достойных соперников.

Создание оппонентов

Существа под контролем ведущего имеют аспекты, навыки, трюки и стресс — так же, как и протагонисты. Однако параметры полностью зависят от замысла и предполагаемой роли этого персонажа в истории. Всего их четыре типа: аспекты, безымянные, вспомогательные и ключевые — и создаются они по разным шаблонам.

Главный общий совет: сопоставляйте количество труда, вложенного в персонажа, с его задачей в сюжете. Не имеет смысла прописывать биографию третьему красногвардейцу справа в отряде, если он появляется лишь однажды, поднося патроны, после чего погибает. А вот Чёрный ирреалист, в прошлом столкнувшийся с главными героями, изучивший их и планирующий свои действия наперёд — это уже заявка на полноценного архизлодея, составляемого максимально подробно.

Персонаж-аспект

Самый «дешёвый» вариант — воспользоваться «бронзовым правилом Fate Core» и выразить персонажа одним аспектом, добавив к остальным аспектам сцены. Так можно оформить не только одиночного противника, но и целую группу: скажем, **вражеский патруль** или **сёстры Спидолы.** Если такой персонаж мешает главным героям, призовите аспект и повысьте пассивное сопротивление. Иногда вы сможете навязать наличие такого человека или животного персонажам игроков: «Да, в других условиях ты бы запросто убежал от преследователей по весеннему лесу, но у них есть **гончие**».

Такой вариант подойдёт, когда вы не хотите строить отдельный конфликт, а оппонент — лишь очередная случайность в сложной ситуации. Главным героям его даже атаковать не нужно, поскольку есть более важная задача.

Батюшка Адриан пытается снять с души Иннокентия груз после неудачного прорыва в направлении Вологды. По умолчанию сопротивление равно тяжести последствия, но действие разворачивается у костра, где **воины Северной России** поют патриотические песни и отвлекают. Ведущий повышает сопротивление на два, оформив солдат аспектом и скинув жетон.

Безымянные персонажи ведущего

Иначе их называют «статисты». У них нет имён и они поодиночке неопасны. Рядовые, спецединицы и кадавры, любой человек из толпы или отдельно взятый персонаж, у которого есть лишь одна функция: например, аптекарь, трактирщица, поп. Роль статистов в сюжете преходящая: персонажи игроков встретят их один раз и, скорее всего, больше никогда не увидят.

Однако в отличие от персонажа-аспекта, статисты являются полноценными участниками сцен, они кидают инициативу, активно вмешиваются и имеют своё «экранное время». Чаще всего вам не нужно их планировать: описывая игрокам окружение, вы их будете упоминать. Но иногда стоит расписать стат-блок заранее.

Одиночный статист обычно не представляет угрозу для персонажа игрока. В конфликтах безымянные персонажи дают возможность показать главным героям свою компетентность и получить преимущества на будущее. Воспринимайте статистов как приспешников действительно опасных злодеев и врагов, обеспечивающих поддержку: удачной атакой сбить стресс, задержать, принять удар на себя. Объединяйте их в группы для повышения эффективности.

СОЗДАНИЕ

У статиста должен быть аспект, отражающий его природу. Пожалуй, это один из немногих случаев, когда вам не нужно вымучивать что-то уникальное и вычурное. Суть безымянных персонажей и является их концепцией. Примеры: **солдаты, конечность упыря, крепостные эйдолоны, басмачи, экзальтированная публика, гувернантка, денщик.**

Бывает полезно прописать второй аспект, чтобы у игроков была возможность взаимодействовать со статистом иначе (или неприятно удивить протагонистов): **исполнительные, но без фантазии, тактика выжженной земли, не чувствует боли, нюх на спиртное** и т. д.

Безымянные персонажи владеют навыками, связанными с их сильными сторонами. Взглянув на таблицу №2, вы можете взять что-то конкретное или обойтись более широкими категориями. Скажем, солдат может иметь *бой* +2, куда входит и *рукопашная,* и *стрельба.* Оборотень имеет +3 *тело,* куда входит и *мощь,* и *проворство,* а заезжий музыкант — +1 *духа,* что включает *хитрость* и *характер.*

Мы рекомендуем ограничиться одной категорией или двумя-тремя навыками, с потолком до +3 (хорошо) и в сумме на 3–5 очков умений. Все остальные равны +0 (посредственные).

У статистов может быть один трюк. Как правило, трюк помогает выстроить интересный конфликт, введя новое условие (упырей тяжело убить до конца, потому что они разваливаются на автономные части) или помогать более могущественному противнику в сцене. Например, денщик может прыгнуть наперерез атаке и спасти комиссара ценой своей жизни.

Стресс безымянных персонажей не привязан к навыкам. Поскольку вы вводите этих существ в определённых обстоятельствах, вам не нужно разграничивать типы имеющегося стресса. Если конфликт физический, значит, и стресс физический. Если психический — то ментальный. В зависимости от опасности и роли в сцене вы можете выбрать один из трёх вариантов:

■ — у статиста нет стресса. Любая успешная атака выводит его из конфликта.

□ — статист может поглотить единицу урона и остаться в конфликте, а повреждения с силой в два сдвига выводят его из противостояния.

2□ — безымянный персонаж может поглотить единицу или двойку урона, повреждения с силой в три сдвига выводят его из конфликта.

Не давайте статистам последствий. Последствия — это для тех, кто вернётся в сюжет, безымянные персонажи не относятся к таким (даже если они действительно эпизодически всплывают в повествовании). Однако вы можете доверить статисту снаряжение, в частности оружие. А вот броню лучше не давать или оставить 🛡 на уровне 0.

Вот несколько примеров статистов:

Монахиня

Второй аспект: **щас как кадилом врежу!**
Характер +3, *разум* +1
Стресс □

Древень

Второй аспект: **не пойдёт за границу леса**
Рукопашная +1, *тело* +2
Стресс **2**□
🛡 0 (кора)

Деревенский силач

Второй аспект: **всегда плюётся и сморкается**
Мощь +2, *рукопашная* +2
Стресс □

ТОЛПЫ

Как видите, одинокий статист не составляет проблем полноценному персонажу под управлением игрока, поэтому объединяйте их в группы. Для сбалансированной сцены рекомендуем формировать группы из одиночных персоналий по числу участвующих героев +1. Во-первых, это повышает значимость статистов в сцене, во-вторых, снимает с вас нагрузку: такие толпы считаются единым персонажем и вместо того, чтобы бросать за каждого статиста отдельно, делайте проверки за всю группу сразу с учётом правил командной работы (страница 92).

Не забывайте, что этот бонус ограничен естественной возможностью. В открытом поле пять волколаков смогут окружить персонажей и атаковать с огромным преимуществом. В крестьянской хате пять волколаков едва смогут развернуться сами.

Стресс группы безымянных персонажей сливается в один массив. Скажем, четыре человека без стресса имеют столько: ■ ■ ■ ■, а три с двойкой стресса каждый — 2□ 2□ 2□. Когда толпа получает вред больше, чем вместимость ячеек, то вы сокращаете её на одного члена, но сама группа ещё не покидает конфликт. Сдвиги, полученные при стильной атаке по толпе (разница в 3+ и выше), вы вправе разменять, чтобы удалить ещё одного участника.

Когда от группы остаётся единственный персонаж, присоедините его к другой толпе в сцене, если это уместно. Если нет — пускай он просто сбежит. Безымянные персонажи это умеют.

Чтобы не превратить сражение или ментальный конфликт в болото, поодиночке выщёлкивая статистов из огромной команды, толпы лучше формировать из трёх-пяти отдельных особей. Для более крупных банд существуют отряды.

Вот немного примеров толп, сформированных из безымянных персонажей:

Кавалерия Кочубея

Бой +2, *характер* +1

Стресс □ □ □ □ (+3)

2 (сабля)

Поэтический клуб Чернокотельска

Характер +2, *мастерство* +1, *чутьё* +1

Стресс ■ ■ ■ (+2)

Салонный револьвер 1

Сонм кадавров

Второй аспект: **Да откуда вы лезете?!**

Проворство +3, *дух* +1

Стресс □ □ □ □ □ (+4)

Ловкие мертвяки. Кадавры могут совершить одно дополнительное перемещение до или после атаки.

КУБИКИ И ЗАЩИТА

Вы вправе не кидать за статистов кубики, когда они защищаются (🛡). Это служит двум целям:

1. Экономия времени за игровым столом.
2. Создание образа, что безымянные персонажи настолько незначительны, что даже не могут полагаться на удачу.

Красные ликвидаторы устроили засаду на Белых героев. Они рассредоточились по дворам и, поскольку инициатива на их стороне, в один момент начинают синхронно облучать протагонистов своими вредоносными волнами. Ликвидаторов семь, ведущий объединяет их в две группы: по левую сторону главной улицы трое, по правую — четверо.

Левая группа выцеливает Адриана, но не наносит урона, правая наводит свои флуктуаторы на Климента с общим бонусом +5 (+2 от навыка, +3 от командной работы), из-за чего тот получает **СТРАШНЫЕ ОЖОГИ.** Когда очередь доходит до Ирины, она делает выстрел из браунинга по правой толпе — разница в два сдвига уносит жизнь одного из вражеских солдат. Теперь в этой группе осталось трое и общий бонус к следующей проверке *стрельбы* будет равен +4 (отлично). Иннокентий спешивается и делает рывок влево, навязав одному из красных карателей ближний бой, но его атака после подсчёта всех модификаторов не приносит результата — ведущий заплатил своим жетоном, чтобы принять удар по броне. Впрочем теперь один из ликвидаторов связан в *рукопашной* и стрелять не может.

Ведущий вносит изменения в карточку безымянных персонажей.

Ликвидаторы

Второй аспект: **НЮХ НА ЖИВЫХ**

Стрельба +2, *мастерство* +1, *чутьё* +1

П: ☐ ☐ ☐ ☒ (+2)

Л: ☐ ☐ ☐ (+2)

🛡 0 (защитный комплект из дублёной кожи с противогазом)

ИМЯ

Обычно если вы дали статисту имя, он становится вспомогательным персонажем, но это не железобетонное правило: ориентируйтесь на вовлечённость игроков. Если они заинтересованы в судьбе четвёртого бандита слева, дайте ему мотивацию и немного сюжетной брони. Если имя лишь формальность, то именованный персонаж может остаться при своих изначальных параметрах и сгинуть от одного удара.

Вспомогательные персонажи

У таких персонажей есть имена, и они более детальны, чем безымянные. В вашей истории им отведены роли второго плана (отсюда название). У них могут быть черты, выделяющие их из толпы: связь с другими персонажами, прекрасные умения и уникальные способности или просто частое упоминание то тут, то там. К вспомогательным персонажам рекомендуем отнести следующих существ:

- Третьи лица, упомянутые в аспектах протагониста **(обязан жизнью поручику Филиппову, всегда в сопровождении Прошки).**
- «Лейтенанты» главных антагонистов — те, кто служат им правой рукой, компетентные и эффективные.
- Персонажи, созданные на этапе подготовки первого приключения (места и лица, страница 52).
- Люди и иные существа, задействованные в нескольких сценах и даже игровых сессиях.
- Одиночный монстр, сам по себе опасный.

Вспомогательные персонажи не центральные для повествования, но они фигурируют в ответвлениях сюжета, представляют отдельные проблемы или помогают главным героям.

СОЗДАНИЕ

Принцип такой же, что и для статистов, только всего больше: аспектов, разнообразия навыков, ячеек стресса разных типов…

Для вспомогательного персонажа хватит трёх-четырёх аспектов, один из которых это концепция, а другой — проблема.

Для вероятных союзников навыки могут достигать значения текущего потолка персонажей игроков, но общая сила меньше. Вспомогательным персонажам хватит 8–10 очков умений. Вы также не обязаны дотошно вписывать движенческие умения: берите то, что подходит под образ в первую очередь.

Для вспомогательных персонажей, соперников и препятствий, самый сильный навык может быть выше потолка. Это работает на известное клише, когда главный злодей, манипулятор и кукловод, в качестве «лейтенанта» использует своего лучшего эксперта.

Стресс вспомогательного персонажа работает по общим правилам. Две шкалы: у каждой одна ячейка с ёмкостью 1, одна — с ёмкостью 2, а третья равна величине связанного навыка.

У этих персонажей есть лёгкое последствие и, если вы хотите сделать их особенно прочными, то добавьте и среднее. Последствия открывают возможность вспомогательным персонажам принимать поражение и делать уступки. Это позволит вам не просто вернуть их в повествование, а сделать опаснее за счёт полученных жетонов. К тому же вам не придётся лихорадочно думать, кого подкинуть в перспективе — игроки знают, что рано или поздно пути их героев и сбежавшего противника пересекутся.

Дайте вспомогательному персонажу один трюк, мистический дар или даже первую ступень посвящения. Достаточно чего-то одного, не перегружайте себя лишней работой. Ограничений по снаряжению нет.

> Как вы помните, персонажи ведущего не могут затребовать успех с ценой, поэтому трюки, завязанные на успешность броска или уменьшение цены провала или ничьи, не работают. Пусть вместо этого они перебрасывают кубики.

Вот несколько примеров второстепенных персонажей, созданных по вышеуказанным рекомендациям.

ФЁДОР СЕМЁНОВИЧ ТКАЧЁВ

Комиссар Тульского ВО. Приказы на каждый чих. Немецкий осколок в ноге.

Характер +3, *стрельба* +2, *чутьё* +2, *рукопашная* +1, *смекалка* +1, *мастерство* +1

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 3☐

Лёгкое последствие, средства 3

Я опаснее любого врага. Ткачёв получает +2 *характером,* когда вдохновляет красные войска на рискованные манёвры или смертоубийственные атаки.

Сабля 2, маузер С96 1

ПЕЛАГЕЯ ГОРШКОВА

Получеловек-полузверь. Нам чужого не надо. Вся кожа в колдовских узорах.

Рукопашная +4, *тело* +2, *выживание* +1, *хитрость* +1, *чутьё* +1

Физический стресс 1☐ 2☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐

Лёгкое, среднее последствие

Мистика. Пелагея имеет первую ступень посвящения в тайны Зелёного движения, её магический навык — *выживание,* а специальность: оборотничество. Она умеет принимать облик животных и в зависимости от формы летать, дышать под водой, атаковать когтями, прыгать на огромные дистанции, чуять самые тонкие ароматы и маскироваться под элементы местности.

Когти 1, 1 (ороговения кожи).

НИКТОФОБИЯ

Воплощение страха темноты. Боится любого света (скрытый)**. Бестелесный морок.**

Характер +4, *проворство* +3, *чутьё* +1, *хитрость* +2

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 4☐

Лёгкое последствие

Вжух! Один раз за сцену никтофобия может без каких-либо проверок наложить на свою или соседнюю зону сценический аспект **погружение во мрак,** либо устранить аспект, связанный с освещением. Для взаимодействия со сверхъестественными

источниками света, наподобие **благого сияния** или **чародейских кострищ,** требуется проверка *проворства.*

И. Я. ШАРИКОВ, ВЛАДЕЛЕЦ ПРЕДПРИЯТИЯ «ШАРИКОВЪ И КО»

Потомственный купец. Война — двигатель торговли. Клянусь говорить правду и только правду! (скрытый)

Смекалка +3, *дух* +2, *чутьё* +1, *мастерство* +1

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 2☐

Лёгкое последствие, средства: 5

Мистический дар: только не в убыток себе. У Шарикова продаётся всё, вообще всё, но по стоимости на 2 выше, чем обычно (смотри страницу 107).

В качестве цены этого дара купец обязан выложить любую информацию о запрошенном товаре по первой просьбе: откуда он, какие есть изъяны и в чём отличия от ассортимента у конкурентов.

Обрез 2.

Очищение, представленное на странице 140, по умолчанию доступно только персонажам игроков. Главные герои могут бросить вызов своей природе, антагонисты на это неспособны по драматургическим законам. Тем не менее, на Красной Земле встречаются персоналии, которые, возможно, стали опустошёнными.

Если вы захотели прописать персонажа-опустошённого, то имеет смысл делать его сразу ключевым — возможно вся сюжетная арка будет строиться вокруг поисков такого человека.

Проблема в том, что вышедшие из этого порочного круга люди до последнего скрывают свою активность и прибегнут к отрытому противостоянию только в самом крайнем случае. Да и сама возможность покинуть Движение — это большая тайна. Игроки могут потратить много сил, сражаясь с обычным смертным, и так никогда и не узнают, что он был пустотником.

Поскольку их способности лишены каких бы то ни было проявлений, противостояние пустотникам может поломать некоторым игрокам «подавление неверия» или будет восприниматься как мастерский произвол.

Ключевые персонажи ведущего

Это, как правило, персоны, воплощающие угрозы и проблемы текущего сюжета. Однако это вовсе не обязательно должен быть антигерой, а вообще любой человек или монстр, довольно важный для развития красочного конфликта с несколькими стадиями. Скажем, ключевым персонажем можно сделать чиновника, которого команда главных героев будет оберегать в течение похода, длящегося несколько игровых сессий.

СОЗДАНИЕ

Самый простой способ: сделайте повышение одному из вспомогательных персонажей, дав ещё больше аспектов, навыков, трюков и всего остального. Отлично подойдёт, когда персонаж второго плана вдруг или постепенно (обычно благодаря игрокам) становится главным вопреки вашим изначальным планам.

Более сложный метод: создать ключевого персонажа с нуля с тем же тщанием, с каким игроки придумывают своих альтер эго. Дайте ему пять аспектов (причём часть вы можете сделать скрытыми и отложить, если образ не выходит сразу), три бесплатных трюка, любую степень посвящения в тайны Движений, стресс по общим правилам со всеми последствиями, всю необходимую амуницию и полный набор навыков. А потом… добавьте ещё очков умений и трюков сверх положенного. Более того, ключевые персонажи могут превышать лимит своих средств в плане экипировки.

Это нужно, чтобы ключевой персонаж мог в одиночку противостоять всей группе протагонистов, заставляя их платить за каждый шаг. Ориентир: самый важный навык антагониста должен быть на 1–2 сдвига выше, чем текущий потолок развития умений для главных героев. А за счёт пяти аспектов и, соответственно, вариантов призывов и навязываний, он может получить превосходство в неожиданных ситуациях.

Вот четыре примера ключевых персоналий разных Движений:

МАНГ ОНТ

Самый могущественный шаман Полярного Урала. Предки нашёптывают мне правильный путь. Я верну этой земле первозданность. Оленям можно доверять. Хант-полукровка.

Выживание +5, *тело* +5, *хитрость* +4, *характер* +3, *рукопашная* +2, *стрельба* +1

Физический стресс 1☐ 2☐ 5☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 3☐

Все люди — братья. Манг получает +2 при создании преимуществ *характером,* когда просит подмоги или услуг у колдунов Зелёного движения.

Мёртвый, вставай! Шаман может заставить упокоенных мертвецов хватать живых за ноги прямо из-под земли. Один раз за сцену Манг Онт создаёт сценический аспект **цепкие руки** в видимой зоне с одним бесплатным призывом. Естественно, в антропогенной обстановке или на воде это не работает.

Гнев заполярья. Когда шаман наводит порчу на вражеский отряд (т. е. создаёт преимущества *выживанием*): призывает буран, промораживает механизмы или еду, он может перебросить один раз игральные кости.

Топтать! Находясь верхом на олене, Манг использует *мощь* вместо *рукопашной,* чтобы атаковать пеших противников.

Мистика. Манг Онт является поборником Зелёного движения и владеет двумя ступенями посвящения в тайну. Его мистический навык: *выживание,* а специальность: спиритизм и общение с духами. Он способен заклинать чудовищ и низшую нежить Зелёных. Отведя человека в тундру и сделав из него копальхем, он пополняет свой запас диковин и армию упырей. Его мистические воздействия на отряды игнорируют разницу в масштабах.

Копьё 3, лук 2, шкура оленя 1, вызванный упыриный царь в виде циклопических размеров мамонта.

БЕССМЕРТНЫЙ ПРОФЕССОР ВИКТОР АНАТОЛЬЕВИЧ ШТЕЙНФРАНКОВ

Посмертный членкор ЦАН. Лавры Парацельса не дают покоя. Слово живое — слово ложное. Скальпель в одной руке, «Параграну́м» в другой. Всегда в дефиците подопытных.

Смекалка +6, *хитрость* +5, *мастерство* +4, *характер* +3, *провор-ство* +1, *рукопашная* +2

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 3☐

Вскрытие покажет. После любой успешной атаки (не только стильной) профессор может **иссечь, пустить кровь** или **исполосовать** цель, если снизит урон на 1.

Декомпозиция микрокосма. Один раз за сцену Штейнфранков может деморализовать врага *смекалкой* вместо *характера* (), открыв его глаза на состояние внутреннего мира.

Кавалердавры, в каре! Дважды за сеанс может получить усиление **живых мертвецов-телохранителей,** когда защищается от стрелковых атак, если хотя бы один из кавалердавров находится в его зоне.

Боевой арканум. Профессор разработал несколько токсинов, разрушающих связь между животным и духовным телами жертвы. Выстрелы из профессорского дротикомёта наносят ментальный стресс и идут от *мастерства.*

Мистика. Виктор Анатольевич Штейнфранков — фанатик Белых. Он не дышит, не устаёт, не нуждается в еде или сне, не чувствует боли, не болеет и неуязвим для ядов. Его специальность: алхимия, а реализуется через *смекалку.* Он способен наладить контакт с архонтами и любой нежитью Белого движения. В «Новом Олимпе» он превращает белогвардейцев в кавалердавров, тем самым укрепляя своё звено Золотой цепи и подпитываясь для дальнейших алхимических опытов. Его алхимические изыскания работают в полную силу против отрядов. Третья ступень посвящения позволяет ему управлять явью в согласии с принципами Белого движения.

Скальпель 1, дротиковое ружьё 0, труды Парацельса, лаборатория «Новый Олимп», медицинские инструменты, справочники и словари, дюжина поднятых мертвецов в качестве прислуги и охраны.

АННА-КЛЮЧНИЦА

Лучшая медвежатница Петрограда. Вольной и за забором воля. Клептоманка. Давно пора отсюда сваливать. Минус два года жизни.

Мастерство +6, *хитрость* +5, *проворство* +4, *чутьё* +3, *мощь* +2, *смекалка* +1

Физический стресс 1☐ 2☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐

Рыбак рыбака видит издалека. Может применять *хитрость* вместо *чутья* для считывания собеседника и оценки его опасности.

Начинают и выигрывают. Анна использует *проворство* вместо *рукопашной* или *стрельбы* для ⊕ в первом раунде конфликта, если инициатива на её стороне.

Мистический дар: ключ от всех дверей. Когда Анна-ключница взламывает закрытые двери и дверцы сейфов (⊕) *мастерством,* она может перебросить 4dF.

Цена: осознание того, что каждое применение отмычек отнимает от её жизни некий срок, накладывает на неё ментальный стресс величиной в два сдвига.

Быстрые ноги ничего не боятся. В состязаниях при попытке убежать или скрыться от преследователей, Анна получает +2 к *проворству* при преодолении преград.

Финка ⚔ 1, наган ⚔ 1, заговорённые отмычки.

ФЛУКТУАНДРОИД II ТИПА, ОСОБЬ 9-М

Бесплотный пришелец извне. Автономная колебательная сила. Больцмановский разум Красного движения.

Характер +5, *чутьё* +4, *смекалка* +3, *мастерство* +2, *проворство* +2, *хитрость* +1, *выживание* +1

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 5☐

Неосязаемый. Флуктуандроид проходит через любые поверхности и преграды. Его не берёт материальное воздействие, кроме взрывчатых средств и магии.

Ультразвук. Особь 9-М получает +2 к созданию преимуществ *выживанием* против животных и существ с улучшенным слухом.

Индукция колебаний смешанного типа. Флуктуандроид использует свой *характер* вместо стрельбы для причинения физического стресса. Также через этот навык он взаимодействует с окружающим миром: нагревает воду, разрушает биологические мембраны, создаёт ударные волны, транслирует свою волю и т. д.

Диссонантная осцилляция. Существо может перебросить кубики при создании преимуществ, наподобие погружения врага **в тишину** или **шум.**

Инфразвук ⚔ 2 для психических атак.

Отряды

Для создания отряда используется представленный в главе «Отряды» шаблон. Этой инструкции хватает, чтобы сделать отряд «неигровых персонажей» под разные задачи в сюжете.

Когда вы доберётесь до массового уровня, отряды станут выполнять вспомогательную роль. А до этого момента даже один отряд — это весьма грозный противник для партии искателей приключений. Он может быть ключевым персонажем, если олицетворяет угрозу, а цели его членов расходятся с чаяниями протагонистов.

Бонус от масштаба, характерный для отрядов, может быть выдан персонажу-одиночке, если он обладает исполинскими размерами.

УПЫРИНЫЙ ЦАРЬ

Иногда в тихие безлунные ночи упыри собираются в большие стаи и молча, хрустя костями, начинают кружиться в жутком хороводе. Упыри вьются всё быстрее в этом безмолвном танце, прибывают всё новые особи, теснее сплетаются они, и в итоге образуется гора из упырей. Она медленно ползёт, оставляя за собой слизь, раздавленные тела и ломти отвалившейся гниющей плоти, но эти потери компенсируются новыми упырями, желающими стать частью этого нагромождения. «Царя» почти невозможно уничтожить, не прибегая к артиллерии — к обычной живучести упырей добавляется огромная масса тел, в которой вязнут пули и клинки.

Суеверные и тёмные люди приносят дары этому телесному скопищу: сельские инструменты, оружие, разный хлам. Некоторые затейники-ведуны или маги определённых традиций проводят ритуалы для при-

дания оригинальных форм упириному царю. Например, шаманы Заполярья ваяют из человеческих тел и мерзлоты громадных оленей, песцов и медведей, а степные колдуны создают из покойников гигантские колёса или катящиеся шары, которые давят всё без разбора.

Составная неразумная нежить. Любой материал идёт в дело. Смердит за версту. Отвалится — не страшно.

Мораль +3, *боевая сила* +2, *пропаганда* +2, *операции* +1, *разведка* +0

Единство 1☐ 2☐ 3☐

Одно лёгкое последствие

Вязкая плоть. Монстр получает +2 к *боевой силе,* когда защищается от дистанционных атак.

Он распадается! Когда упириный царь становится целью атаки физической природы, вы можете потратить жетон судьбы, чтобы призвать одинокого статиста-упыря (или его подвижных останков) рядом с ним. Успешность атаки не имеет значения сама по себе.

Примеры одиночных упырей приведены на странице 170.

СБОРОЧНЫЙ ЦЕХ ТОЗ-8

Живой оружейный завод. Автономный укреплённый объект. Нет крови — нет продукции.

Боевая сила +3, *мораль* +2, *операции* +2, *пропаганда* +1, *разведка* +0

Единство 1☐ 2☐ 2☐

Лёгкое и среднее последствия

Толстые стены, стальные перекрытия. Завод может быть повреждён либо мистикой, либо осадным вооружением и саботажем. Простые пули и сабли его не берут.

Залп тысячи винтовок. Когда ТОЗ-8 делает дистанционную атаку *боем,* при успехе он создаёт достойное (+2) пассивное сопротивление любому перемещению в обстрелянной зоне до начала его следующего хода.

Завод-кровопийца. Противников, попавших внутрь, цех встречает автономной машинерией, опасно подвешенными грузами, открытыми бункерами, незакреплёнными штуцерами и прочим. Если ТОЗ-8 получает стильный успех на этой проверке (*боевой силой),* то, снизив урон на 1, он вправе вместо получения усиления восстановить себе крайний левый маркер единства (но не последствия), выкачав из нежеланных гостей кровь.

Как играть за оппонентов?

Вы должны найти баланс между полным уничтожением главных героев и их соперников, за исключением, разве что, встреч со статистами. Уровни развития навыка и компетентность в физическом или социальном конфликте — это не единственный ориентир опасности. Вот несколько наблюдений и рекомендаций по планированию баталий и состязаний:

Выбирайте стратегию конфликта, которая даст противникам наибольшее преимущество.

Помните о мотивации персонажей в конфликте и угрозах (страницы 101 и 50 соответственно). Если цель противостояния не сводится к «кто кому первым внесёт как можно больше урона», то и выиграть его можно иначе. Более того, знание мотивов и целей своих персонажей позволит вам легче перестроить линию их поведения. Не ждите, пока игроки сами всё решат — пусть персонажи под вашим контролем активно преследуют свои цели.

Безымянные и второстепенные персонажи ведущего означают более короткие конфликты, потому что они выходят из игры раньше. Скоротечный яркий бой или дебаты вполне удаётся развернуть при помощи двух групп статистов и одного вспомогательного персонажа. Конфликты с ключевыми персонажами обычно растянуты по времени, поэтому одного такого существа на сцену более чем достаточно. Если вы переживаете, что бой гарантированно не сложится в его пользу, дайте ему в помощь статистов и вспомогательного персонажа: как-никак истинный злодей не дурак сражаться один против нескольких.

> Противостояния одного монстра группе из 3–4 персонажей игроков, как правило, разрешается в пользу последних: просто существо одно, а героев много. И число активных действий на стороне протагонистов. Перевес монстра в силе навыков сделает бой интересным и азартным для всех за столом. Добавив больше оппонентов, вы поднимете сложность сцены выше, чем нарастив одному врагу навыков и ячеек стресса.

Пользуйтесь командной работой (объединяя навыки или преимущества). Статисты не обязаны быть исключительно препятствиями на пути героев Красной Земли. Скажем, одна толпа может создавать преимущества для вспомогательного персонажа или другой толпы. Не стесняйтесь вместо боя до последнего живого дать злодеям сбежать, собрав информацию о протагонистах.

Антагонисты имеют домашнее преимущество в конфликте, если чужаки заходят на их территорию. Когда вы создаёте аспекты сцены, сразу дайте своим персонажам один–два бесплатных призыва, если у них было достаточно времени на подготовку.

Развитие персонажей ведущего

Когда персонажи игроков преодолеют большую веху, потолок развития навыков и запас жетонов вырастет. Вам нужно учитывать это, чтобы в перспективе создавать достойных и нескучных врагов. Вводите мощных неприятелей постепенно, выдержав паузу в одну игровую сессию или даже сценарий.

Некоторых действующих лиц переписывать не надо. Во-первых, монстры остаются монстрами — они неспособны на изменения. Во-вторых, это покажет, как выросли сами главные герои.

> Бандит Ээролайнен задумывался как персонаж второго плана, но он так и не сыграл. Много позже, когда анархисты проезжали мимо Антреа и подверглись налёту кадавров, уже после боя в одном из них Степан узнал бывшего амбициозного вольного охотника. Так за «время за кадром» вспомогательный персонаж превратился в статиста, нашедшего окончательный покой от пули героя.

Впрочем, большая часть разумных существ подстроится под события, вызванные действиями протагонистов. Если у вас есть персонажи, прописанные должным образом (у них есть аспекты, чёткая роль в сюжете и мотивация), то внести исправления не составит труда. Отталкивайтесь от контекста. Если вам нужен «заклятый враг» для группы главных героев, вы будете наращивать ему силу навыков, добавлять трюки и переписывать аспекты, чтобы продолжать представлять угрозу. Это поддерживает ощущение последовательности в мире, где персонажи игроков становятся всё сильнее. Иногда вам потребуется обратное — низведение ключевого персонажа до второстепенного.

Агриппина, Степан и Матвей далеко не сразу решили напасть на бронепоезд «Господь в Сионе», они пытались устранить Мацкевичуса иными способами и несколько игровых сеансов боролись с ним из теней. Но брат-епитимник Железного венца оказался крепким орешком и реагировал на действия персонажей. Когда главные герои проходили вехи, ведущий тоже исправлял навыки, аспекты и трюки Белого офицера.

Бестиарий Красной Земли

Исходя из вышеуказанных рекомендаций и задач, любой разумный человек, будь то простой смертный или посвящённый, может быть выражен как угодно. Более того, один и тот же персонаж ведущего в разные моменты будет иметь разные свойства и параметры. В первой истории он офицер, один из многих присутствующих на военном совете. Во второй — персонаж второго плана, инструктируюший героев о предстоящей боевой операции. А в третьей — центральный антагонист, одержимый проклятым артефактом бессмертный призрак, слившийся с Белым движением так, что потерял всякую связь с реальностью.

С одной стороны, такая гибкость делает акцент на разных деталях и облегчает управление динамикой. С другой — не говорит ничего конкретного. Для удобства в Приложении вы найдёте шаблоны всяческих образов простых (и не совсем) смертных. Что же касается монстров, то… как неоднократно намекалось на страницах «Красной Земли», они подчиняются своей натуре и не в состоянии ни прыгнуть выше головы, ни что-то принципиально в себе изменить. На то они и монстры. Именно им посвящён этот раздел.

Нежить

Низшая нежить

Нежить низшая — некогда человек, а теперь ходячий инструмент Движений, повинующийся воле духов, посвящённых и сохранивших разум мертвецов. Низшая нежить не имеет разума и свободы воли, поэтому лишена уникальности. В рамках одного Движения любые два низших умертвия из любых концов Красной Земли похожи друг на друга.

Все эти существа обладают качеством неживой (страница 126), вам не нужно отдельно прописывать это свойство, оно вложено в аспект-концепцию.

Белые — эйдолоны

Никто не хочет умирать. Когда жизненный путь человека обрывается от шальной пули или шашки, остаётся не только его остывающий труп. Остаётся также то, что протестует против смерти и тяготится бременем невыполненных дел, веры, долга и идеалов. Это частичка души — anima spiritualis. Она отказывается покидать Красную Землю, пока долг не будет выполнен, и обретает форму призрака. Оккультисты знают, как воззвать к этим останкам человеческого эго, и именуют их эйдолонами. Высшие силы Белого движения предопределяют новую судьбу призрака и дарують им призвание на всю оставшуюся вечность.

Низшая нежить белого движения привязана к символам. Эйдолоны солдат собираются у знамён, призраки помещиков и дворян — у своих портретов, духи трудового люда — у своих станков и рабочих мест, духи разбойников и лесников — у костровищ в лесах и болотах. Все бессмертные Белого движения занимают места, уготованные им Золотой цепью, и выстраивают идеальную картину общества.

Эйдолон ярости

Второй аспект: **Равнение на знамя!**

Бой +2, *характер* +1

Стресс 2☐

Дряхлая винтовка со штыком 1.

Эйдолон бдительности

Бестелесный страж. Смерть не повод нарушать присягу. Караул не устал.

Чутьё +3, *стрельба* +2, *характер* +1, *рукопашная* +1

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 1☐

Чтение мыслей. Эйдолон бдительности может читать мысли (*чутьём*) существа в своей зоне.

Дряхлая винтовка со штыком 1, плотная эктоплазма 1.

Зелёные — упыри

Упырь — это отвратительный ходячий труп, чьим единственным желанием чаще всего является поеда-

ние человеческой плоти. Если упырь не пожирает мясо, он занимается тем, что умел делать в прошлой жизни. Например, упырь-крестьянин может «по старой памяти» косить траву найденной жердью или сидеть на лавке у трактира, вливая в себя самогон без какого-либо эффекта. Результативность привычных действий у упырей, оставленных без хозяина или помощника, крайне невелика. Вот почему вурдалаки стараются поднимать сразу много упырей, чтобы тем не было скучно, а их работа приносила хоть какой-то полезный выхлоп.

Облик упыря отвратителен. В отличие от других видов нежити, у них не останавливаются процессы разложения, они продолжают гнить, создавая вокруг себя ужасающую вонь. Со временем они буквально разваливаются на части, но это не мешает им действовать. Отрубленная рука или нога живёт своей жизнью, продолжая ползти вместе с телом по следу живых, чтобы их съесть. Когда вся плоть и мышцы сгниют, и движение станет невозможно, умертвие более не представляет прямой опасности. Однако это не означает смерть упыря. Он продолжает жить даже в виде голого скелета, хотя ограничен в перемещении.

Упырь

Второй аспект: **РАБОТА ИДЁТ, УПЫРЬ СТОИТ**

Мощь +3, *выживание* +1, *рукопашная* +1

Стресс 2☐

Конечность упыря

Проворство +2, *рукопашная* +1

Стресс ■

КРАСНЫЕ — СПЕЦЕДИНИЦЫ

Спецединица — продукт некробиотической операции и замены жизненно важных органов и желёз человека на устройства Новой науки, качающие рубедин. Спецединица создаётся для выполнения ограниченного спектра задач и воплощает в себе доведённую до абсурда концепцию «винтика в машине», применённую к человеку. Существуют целые заводы в РССР и предприятия, где такие некробионты составляют подавляющее большинство обслуживающего и исполняющего персонала. Есть не просят, спать — тоже, починить легко. Вызывает сложность разве что своевременное снабжение рубедином. Поэтому экономическая целесообразность бюджетного превращения людей в спецединиц, особенно с учетом невысокого КПД последних, вызывает сомнения у некоторых экономистов Красного движения.

Спецединица

Второй аспект: **НЕАКТИВЕН БЕЗ ИНСТРУКЦИЙ**

Мастерство +2, *мощь* +1, *смекалка* +1

Стресс ☐

Бронепластины 0. Красной низшей нежити дают инструменты под конкретные цели: от сельскохозяйственных и производственных до оружия. Некоторым расчётам доверяют гаубицы и пулемёты.

СПЕЦНАБЛЮДАТЕЛЬ

Некротизированный шпион Красных. Обострённый инстинкт самосохранения. Тепловидение.

Хитрость +3, *разум* +2, *тело*+1

Физический стресс 1☐ 2☐ 1☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐

Лёгкое и среднее последствие

Машинный анализ. Если спецнаблюдатель успешно покинул конфликт (через уступку), собранные им данные по главным героям превратятся в аспект **ПОДГОТОВКИ** в одной из следующих сцен с одним бесплатным призывом.

Кортик 1, браунинг 1.

ЧЁРНЫЕ — КАДАВРЫ

Если искать наиболее полную аналогию, то кадавр Чёрных — это марионетка, телесная оболочка, пляшущая под дудку ирреалиста или демонической сущности Иного мира. Выражение лица абсолютно безумное, поза и движения неестественные, как будто чужая сила управляет им, а одежда рваная. Кадавры отличаются весьма высокой подвижностью и точной моторикой, нехарактерной для оживших мертвецов.

Кадавры без присмотра ирреалистов стремятся причинить как можно больше боли, разрушений и террора. Если не уследить за Чёрным умертвием, то оно удивительным образом может оказаться в месте, к которому не имело доступа: например, за закрытой дверью или на крыше.

Кадавр

Второй аспект: **ты как сюда попал?!**

Проворство +3, *дух* +1

Стресс ☐

Высшая нежить

Это человек на службе Движения, который сохранил свою идентичность (сознание) после смерти. Становление высшей нежитью — настоящий подарок, поскольку такое преображение никогда не происходит случайно и доступно лишь самым достойным людям. Все важные для игроков моменты вы могли прочесть на странице 126, и эти же свойства применимы к персонажам под вашим контролем. Ввиду высокой важности для Движений, широких полномочий и активной натуры их выгодно делать ключевыми персонажами и антагонистами сюжетных арок.

Как и в случае с низшей нежитью, у всех есть свойство **неживой**.

БЕЛЫЕ — БЕССМЕРТНЫЕ

Пример бессмертного вы можете посмотреть на странице 164.

ЗЕЛЁНЫЕ — ВУРДАЛАКИ

Вурдалаки сохраняют черты личности и всё, что знали до смерти, более того, они не разлагаются и держат в узде свой голод. Их организм перестаёт принимать в пищу что-либо, кроме свежей человечины, а от тела пованивает падалью, но по сравнению с упырями это мелочи.

ПАХОМ ОКОРОКОВ

Вурдалак-мельник. Считает до десяти. Извращённые толстовские взгляды. Неостановим под луной (скрытый). **А куда торопиться?**

Выживание +6, *рукопашная* +4, *проворство* +4, *смекалка* +4, *мощь* +3, *чутьё* +1, *мастерство* +1

Физический стресс 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 3 ☐

Ментальный стресс 1 ■ 2 ■

Сгинь, наваждение! Пахом получает +2 к проверкам снять с себя аспект, наложенный при помощи чужих мистических воздействий (белых заклинаний, красного излучения, чёрной бесовщины).

Кушать подано. Для приготовления ядовитого хлеба (создание преимуществ) Окороков использует своё *выживание* вместо *мастерства*.

Здоровый бык. У вурдалака есть один добавочный маркер физического стресса с ёмкостью, равной его *мощи*.

Мистика. Пахом имеет три степени посвящения в тайны Зелёных. Его мистический навык — *выживание*, а магическое ремесло — деревенское колдовство (наговоры, порча, симпатическая магия). Ему подчиняются упыри, а его прямые начальники — хозяева земли. Он делает умертвия из людей, вкусивших его хлеб и настойки (поскольку трапеза, как правило, смертельна для гостя). Сила его сглаза так велика, что он может проклянуть целый отряд и менять реальность в согласии с видением духов Зелёного движения.

Обрез 2, колобаха 3, своя мельница

ЧЁРНЫЕ — КОЗЫРНЫЕ

Козырные — так называются живые мертвецы Чёрного движения. Если живого человека сдерживают биологические потребности, то козырного не в состоянии удержать никакая сила. Они претворяют самые смелые и безумные идеи ирееалистов и теоретиков анархизма, на своём примере доказывая возможность парадоксов мироздания.

СВЕТЛАНА ЛЕПЕТЕНКО

Эксцентричная атаманша «Художников». Вся власть воображению! Я умерла ради революции, а ты? Не захожу в один кабак дважды. Денег не бывает много.

Проворство +5, *дух* +5, *разум* +3, *бой* +1

Физический стресс 1 ☐ 2 ☐

Ментальный стресс 1 ☐ 2 ■ 3 ☐

Что написано пером, заживает долго. В ближнем бою один на один атаманша может использовать *проворство* вместо *рукопашной* для атак.

Больше света! Яркость образов и эпатажные манеры Лепетенко поражают многих. Когда она привлекает к себе внимание (⊕ *хитростью)* толп и отрядов, она игнорирует штраф за разницу в масштабе.

Мистический дар: нарисуем — будем жить. Светлана способна похищать предметы, нарисованные на картинах, в том числе и ей самой. Для этого она

должна пройти проверку *проворства,* как при реквизиции (страница 107).

Цена мистического дара: объект искусства после такого издевательства перестаёт существовать.

Мистика. Светлана Лепетенко не владеет ирреализмом, но она может командовать кадаврами, общаться с демонами Чёрного движения и чувствовать присутствие фантазмов. Также она способна менять реальность как настоящий фанатик. У неё есть две **черты полководца,** ушедшие на бонусы для банды «Художников».

Финка 1, дамский золочёный пистолет 1, кисти и краски, отряд бандитов «Художники», валюта всех гособразований, плащ-крылатка, экспроприированный броневик.

КРАСНЫЕ — НЕКРОБИОНТЫ

Разрекламированные адептами Новой науки некробионты, ставшие «сверхчеловеками», сохранив при этом и личность, и навыки — это штучный товар, чьё изготовление требует огромного труда и значительных финансовых вложений. Не идёт и речи о том, чтобы сделать его массовым. Зато результаты превосходят все ожидания.

Обликом и поведением некробионт почти не отличается от человека, за исключением нескольких неприметных деталей. Во-первых, температура его тела не отличается от комнатной. Во-вторых, он не проявляет симптомов старения, а морщины уходят. В-третьих, некробионты менее эмоциональны, способны к холодному анализу в стрессовых ситуациях. К тому же никто не видел некробионта за столом или в постели. Все эти признаки свидетельствуют о том, что эти создания во всём превосходят обычного homo sapiens. Тем не менее окружающие испытывают смутный дискомфорт от пребывания с ними рядом.

ХУБИСХАЛ

Первый некробионт в БНДР. Ученик Товган-ламы Борзоева. Пхурба нужна каждому. Просветление — через смерть. Самый искусный воин Забайкалья.

Рукопашная +6, *проворство* +5, *мощь* +4, *характер* +3, *труд* +2

Физический стресс 1☐ 2☐ 4☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 3☐

Отрицание отрицания. Хубисхал получает +2 к проверкам *характера,* когда становится целью психических атак, призванных подвергнуть сомнению его курс действий.

Вихрь лезвий. Когда некробионт атакует *рукопашной* толпу статистов, он может распределить излишки урона по всей группе.

«Флуктуаторная рубашка». Когда Хубисхал получает стильный успех, увернувшись от стрелковой атаки (включая пули), он может послать снаряд обратно в стрелявшего, разменяв усиление на урон в два сдвига.

Цикл страданий. Когда воин воодушевляет или учит своих послушников, он может получить по одному бесплатному призыву от своих же невылеченных последствий ментальной природы.

Мистика. Хубисхал не имеет мистических способностей, но он может

командовать спецединицами и понимать технобионтов и неосапиентов Красного движения. Реальность подчиняется его воле за жетон судьбы. У него есть две **черты полководца,** которые он потратил на отряд красных буддистов-послушников.

Роба монаха, лук 2, гиломорфная пхурба 2.

Чудовища

Чудовища — это люди, животные и даже природные явления, до неузнаваемости искажённые влиянием Иного мира. Собственно, все монстры связаны с Движениями, но при этом враждебны и к представителям своего цвета. Обычно они обладают огромной физической и магической силой, но не хвастаются догадливостью. Чудовищами движет ненависть к людям, и чем человек менее связан с Движением, тем эта ярость выше.

БЕЛЫЕ — ВОИТЕЛИ ПРОШЛОГО

По отдельным слухам, в строй возвращаются не только недавно погибшие в бою смелые воины, но и великие воители прошлого. Суеверный люд рассказывает истории о шляхтичах и крылатых уланах, об ополченцах Минина и Пожарского и участниках Бородинской битвы, о легендарных кавказских князьях и о степных ханах. Словом, все защитники старых традиций со всех земель и эпох бывшей Империи являются вновь, дабы оградить славу давних дней от посягательств бунтовщиков и черни. В отличие от бессмертных, эти воины одеты и вооружены в соответствии со своим веком, а в свете Луны видны их истинные лица — истлевшие черепа.

Стрелец петровских времён. Видали, как покойники стреляют? Именное оружие.

Рукопашная +4, характер +3, стрельба +2, проворство +1

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 3☐

Лёгкое последствие

Бестелесность. Дважды за игру может призвать усиление **таяние в воздухе,** отражающее его нематериальную природу.

Ни пяди русской земли! Воитель прошлого получает +2 ко всем проверкам не пустить врагов через зону, где он сейчас находится.

Бердыш 3, пищаль «Аспидъ» 4.

ЗЕЛЁНЫЕ — НЕЧИСТЬ

Общее название для всех порождений Матери-Земли, чудищ, что дороги ей наравне с остальными детьми. Чудовища Зелёного движения многообразны и неисчислимы. О них знали и раньше, чему существуют сотни подтверждений в фольклоре и даже академических источниках, но после Перелома особенно расплодились.

Грубо говоря, к Зелёному чудовищу может быть причислено любое хтоническое создание или монстр, описанный в народных поверьях. Скажем, сюда можно отнести молниевого червя оглоя-хорхоя из забайкальских степей, рогатых зайцев из Восточной Европы,

крымскую тыродь и баранцев, практически исчезнувших с лугов Дикого Поля. Ниже приведена нечисть, распространённая в средней полосе Красной Земли.

ВИХРЬ

Иногда смерчи, возникающие в степях, оживают. Такой вихрь враждебен к людям и всегда нападает на них, подхватывая в воздух и бросая с высоты об землю. К счастью, это явление обладает уязвимостью: брошенный в него нож почти всегда развеивает феномен.

Агрессивное олицетворение ветра. Внезапная подъёмная сила. Боится брошенного лезвия (скрытый).

Мощь +3, *проворство* +2, *выживание* +2, *хитрость* +1

Физический стресс 1☐ 2☐ 3☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐

Нет последствий

Это просто воздух. Смерч невосприимчив к физическим воздействиям, наподобие атак в рукопашной или из огнестрельного оружия.

Порыв ветра. Вихрь атакует в ближнем бою от *мощи,* нежели *рукопашной.*

Крещендо. Один раз за сцену вихрь может проатаковать все цели в своей зоне.

БОГАТЫРСКИЙ РАК

Обычный рак колоссальных размеров. Приводный падальщик.

Мощь +3, *выживание* +2, *проворство* +1, *чутьё* +2, *рукопашная* +1

Физический стресс 1☐ 2☐ 4☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐

Лёгкое последствие

Попятился! Богатырский рак может переместиться хвостом вперёд на две зоны вместо одной, если после этого не будет предпринимать активных действий.

В холке что твой курень. Существо обладает свойством масштаб (страница 134), то есть вражеские отряды не имеют против него превосходства, а сам он получает бонус +4 при взаимодействии с индивидуальными персонажами.

Панцирь 2, клешни 2.

СОВОМЕДВЕДЬ

Совиный медведь (он же «медвесыч») выглядит как крупный медведь с головой гигантской совы и иногда перьями на плечах и загривке. Этот опасный хищник пускает в ход лапы с острыми когтями и длинный прочный клюв. Медвесычи умнее и хитрее обычного зверя, дрессировке поддаются с огромным трудом, а темперамент у них крайне скверный. При малейшем намёке на угрозу себе, своей территории или просто неудачном движении встречного, монстр бросается в атаку, не разбираясь, мышь перед ним или броневик. Подобная ярость сочетается с редкостным упорством в преследовании и категорическим нежеланием признавать поражение в бою.

Медвесычи яйцекладущие и их выводки больше, чем у настоящих медведей. Именно яйца и молодняк представляют наибольшую ценность для Зелёных ведунов.

Пернатый медведь с совиной головой. Лесной альфа-хищник. Активен в сумерках.

Мощь +5, *выживание* +4, *чутьё* +3, *хитрость* +2, *проворство* +1

Физический стресс 1☐ 2☐ 5☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐

Лёгкое и среднее последствие

Чудовищная сила. Совомедведь атакует в ближнем бою от *мощи,* нежели *рукопашной.*

Совиная шея и глаза. При попытке обнаружить цель визуально *чутьём,* медвесыч может перебросить игральные кости.

Слепая ярость. Для атак в ближнем бою совомедведь один раз за сцену может получить по одному бесплатному призыву от своих последствий, отражающих ранения и травмы.

Когти и клюв 3.

В приполярных областях и тундре водятся крылатые разновидности медвесычей. Например, манси, живущие недалеко от Холат Сяхыла, упоминают о Сорни Най — крылатом медведе, нападающем на неосторожных путников.

СПОЛОХ

Сполох — это ожившая шаровая молния, спонтанно возникающая на открытых пространствах и в заболоченных регионах. Сполох очень опасен, потому что вступив в контакт с окружением, взрывается.

Второй аспект: **не стойте близко!**

Проворство +3, *рукопашная* +2

Чутьё +1

Стресс ■

КРАСНЫЕ — ТЕХНОБИОНТЫ

Многие считают, что Красные чудовища — это ожившие машины. На самом деле сюда входит всё разнообразие ожившей упорядоченной материи. Эти «создания» получили название технобионтов, они воплощают конкретную функцию, одну деталь единой машины, в которую превратится Красная Земля. Они бы с радостью обошлись без людей, но не могут — в нашей реальности чудовища нежизнеспособны без крови человека.

Продвинутые технобионты, возможно, обладают разумом и исполняют замысел Машины неукоснительно, но примитивные формы действуют в согласии со своей функцией и принадлежностью. Оживший бритвенный станок стремится воплотить идеал общества, где не будет бород (а лучше самих бородачей), а технобионт-печь — мир без холода.

Оживший привой

Мастерство +2, *проворство* +1, *смекалка* +1

Стресс ■

Металлический корпус 0

«МОЛОТ РЕВОЛЮЦИИ»

Разумная единица техники. На гусеничном ходу. Шумный, как пароход.

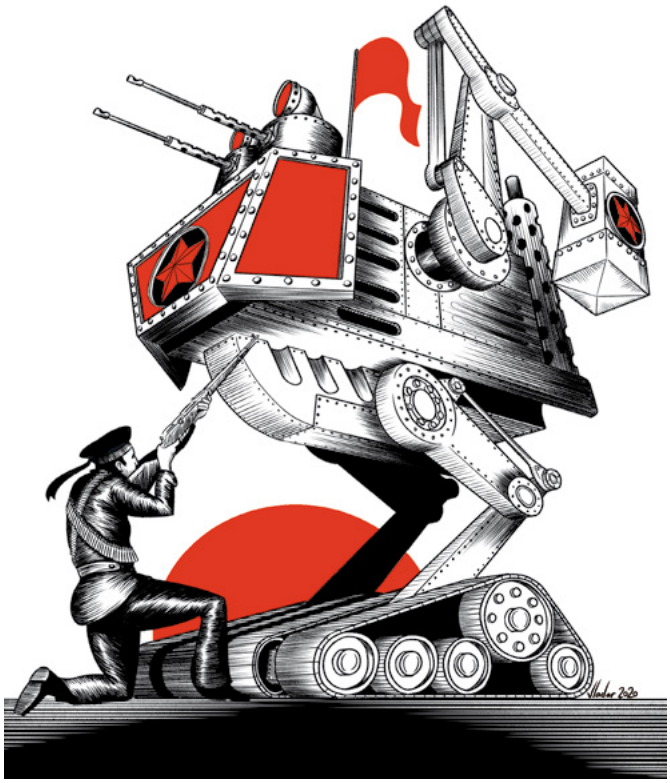
Стрельба +3, *характер* +2, *мастерство* +2, *рукопашная* +1, *мощь* +1, *смекалка* +1

Физический стресс 1□ 2□ 1□

Ментальный стресс 1□ 2□ 2□

Лёгкое, среднее последствие

Мистика. «Молот революции» напичкан устройствами Новой науки, отвечающими за сверхъестественные феномены. Считайте, что эта техника имеет первую ступень посвящения в тайну Красных. Специальность — флуктуатика, реализация — *мастерство.* «Молот революции» способен вселять панику, подавлять эмоции, приказывать спецединицам. Он улавливает революционный резонанс в сердцах других людей и инфразвук, благодаря которому ведёт контрбатарейную борьбу. Технобионт умеет корректировать огонь, рассчитывая траектории снарядов и пуль.



Кувалда 3, две спаренные авиационные пушки 4, гиломорфные бронепластины 2.

ЧЁРНЫЕ — ФАНТАЗМЫ

Общее название для эмоций и психических феноменов, при помощи энергий Чёрного движения отчуждённых от человека и получивших независимость.

Фантазмы странствуют от дома к дому, скапливаются в местах с определённой энергетикой (театры, цирки, бордели), и питаются эмоциями посетителей. Их агрессия выражается в причинении мук и «играх» с жертвой ради ощущений. Чудовища Чёрных подталкивают людей к совершению опрометчивых поступков, увеличивающих горе, страдания и смерти. Это позволяет эффективнее высасывать из них души.

Фантазм может не иметь физической оболочки, но, как правило, у него есть весьма характерное логово. Конфабуляции, мороки и некоторые фобии нематериальны — они неуязвимы для физического воздействия. Магия, Новая наука и колдовские манипуляции, при-

менённые к оружию (вымазать дуло в крови жертвы или накапать амальгамой серебра на лезвие сабли), успешно развоплощают фантазмов.

Чёрные чудовища обычно неосязаемы, но есть исключения, указанные отдельно.

АКРОФОБИЯ

Гротескная летающая тварь в виде крупной птицы с чрезмерно длинной шеей, широким зубастым клювом и человеческими руками. Развлекается тем, что хватает жертву и бросает с высоты, чтобы поймать у самой земли. Иногда не подхватывает.

Акрофобия осязаема.

Тело +2, *хитрость* +1

Стресс ☐

Жуткий вопль: 🗡 1 для ментальных атак.

ХАПУГА

Хапуга выглядит как большой набитый чёрный кожаный мешок, сквозь который просвечивают и выпирают золото, ассигнации и барахло. Из мешка торчат две пары тонких чёрных рук разной длины, на которых он весьма далеко и быстро прыгает на манер лягушки. Впрочем, с такими граблями монстр всё равно оставляет солидные раны.

Этот фантазм стремится не убить человека, а похитить дорогие вещи, желательно так, чтобы он заметил пропажу, но не чудовище. Причём создание является только одному человеку, который и стал его жертвой, — остальные просто не смогут его воспринять без дополнительных действий, связанных с мистикой.

В случае победы человек может извлечь из неё всё, что было награблено за последнее время, остальное рассыпается в пыль от касания.

Жирное пакостное отродье. Полна мошна добра. Монстр-невидимка (скрытый).

Проворство +3, *хитрость* +2, *мастерство* +2, *выживание* +1, *чутьё* +1, *смекалка* +1

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐

Лёгкое последствие

Чужое добро. При смерти хапуга исторгает из себя барахло, похищенное ранее. Победивший её персонаж может тут же восстановить все потерянные или «сожжённые» средства до обычного максимума.

Когтистые руки 1

КЛАУСТРОФОБИЯ

Огромное нечто, сотканное из липкой вязкой темноты, кирпичной кладки, стен земляного мешка и т.д. Вопреки обличью, может по желанию менять свою осязаемость и просачиваться через щели. Стремится загнать людей в узкие пространства и раздавить их там.

Клаустрофобия осязаема.

Воплощённый страх тесноты. Как это здесь оказалось? Из призрачного кирпича.

Мощь +4, *выживание* +3, *хитрость* +2, *рукопашная* +1

Физический стресс 1☐ 2☐ 3☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐

Лёгкое, среднее последствие

Не плющит, а давит. Фантазм использует *мощь* вместо *характера,* когда наносит жертвам психический урон.

Избегай тесноты. Если Клаустрофобия атакует свои цели в условиях **узких коридоров, тоннелей** и прочих очень **ограниченных пространств**, то она до начала своего следующего хода создаёт пассивное препятствие с силой +2 (достойное), мешающее жертве покинуть текущую зону.

Арматура и крошка кирпича 1.

ЧАД КУТЕЖА

Странное место для праздника. Аура бесчинства. Не отвяжется, пока не бросишь (скрытый). **Всё началось с одной бутылки** (скрытый).

Пропаганда +3, *мораль* +2, *разведка* + 2 *операции* +1, *боевая сила* +0

Единство 1☐ 2☐ 2☐

Отдохни! +2 при деморализации *пропагандой* (), когда у противника есть невылеченные последствия ментальной природы.

Логово. Чад кутежа вьёт гнездо вокруг самого мощного источника эмоций: бутылки, с которой началась драка; ночной рубашки, сорванной насильником; стакана, где развели балтийский чай, и так далее. Как только эту вещь уничтожат, чад кутежа исчезнет. Фантазм получает +2 к *разведке,* чтобы сокрыть свой якорь от любопытных посетителей.

КОНФАБУЛЯЦИЯ

Вырванное из чужой жизни воспоминание, посвящённое одному эпизоду. В зависимости от контекста явления оно предстаёт в виде человека, события или последствия. Персонификации являют собой жертв войны или несправедливости, злейших врагов, самых значимых людей для жертвы. События изображают бойни, изнасилования, катастрофы, встречи с монстром и пр. Горестные последствия выглядят как равнины, усеянные трупами, руины и так далее.

То, чего не было. Твой самый страшный кошмар. Сон, ставший явью.

Дух +3, *разум*+2

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 3☐

Лёгкое последствие

Смотри, в кого стреляешь. Если в зоне конфабуляции находится как минимум один противник, то она может перенаправить повреждения в него, если стильно защитилась от стрелковой атаки. Враг получает минимальный урон, как правило, обусловленный использованным оружием.

Логово. Конфабуляция обустраивает логово непосредственно вокруг жертвы и старается держаться в пределах пары десятков метров от неё. Когда фантазм прячется в своём гнезде, он может защищаться от атак *хитростью* вместо *проворства.*

ПИРОФОБИЯ

Выглядит как пылающий чёрный человек. Воплощает собой аллегорию сгорания заживо, нежели разумную энтропию. Пирофобия не нуждается в топливе, а просто существует и хаотично мечется в разные стороны, поджигая всё вокруг и истошно вопя.

Второй аспект: **очень липкий огонь**

Проворство +2, *характер* +1

Стресс ☐

Духи

Духи — это обитатели Иного мира, проникшие на Красную Землю в результате Перелома. Каждому движению соответствует свой вид духов. Эти сущности наиболее могущественны в мистическом плане, а их сил не достичь никакому смертному. Их долгое нахождение среди людей затруднительно, поэтому духи редко вмешиваются в мирские дела напрямую и действуют через посредников: рядовых сторонников Движений, нежить и чудовищ.

Белые — архонты

В далёком прошлом мир смертных был закрыт для Белых духов. Сейчас, когда грань между мирами стирается, у Перворождённых появился шанс вернуться, но даже для этого требуются особые условия. В мире материальном они не могут находиться без мистической поддержки: пространство вокруг них должно быть организовано и наполнено символами (по тем же принципам, по которым регалии начинают проводить энергии Абсолюта, только в большем масштабе). Именно для этого людям была дана сила Оккультизма: с её помощью Красная Земля преобразуется в мир, пригодный для жизни Перворождённых. Колдуя изощрённые заклинания и создавая артефакты, оккультисты торят дороги для пришествия древних хозяев Земли. А вместе с ними придут и легионы меньших созданий, чтобы сокрушить хаос и установить вечный порядок и всеобъемлющую иерархию.

ПЕРВЫЙ ДРУНГАРИЙ

Исполинский эгрегор завоевания. Признаёт только ближний бой. Призрак в орихалковых доспехах. Нельзя отвести взор.

Рукопашная +6, *характер* +5, *смекалка* +4, *мощь* +3, *проворство* +2, *мастерство* +1

Физический стресс 1☐ 2☐ 3☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 5☐

Равнение на меня! Когда союзники в зоне с архонтом проходят проверки *характера,* чтобы избежать деморализации или паники, они вместо своих значений навыка могут использовать его.

Мистика. Колдовская сила архонта намного выше потенциала смертных, он способен призывать чудеса и оккультные явления, которые только снились одарённым и фанатикам. Его мистический навык — *смекалка.* Он способен менять реальность так, как описано на странице 126, и возвращать в строй павших воинов Белого движения (уже в виде нежити, но это неважно).

Превыше пирамид и крепче меди. Существо обладает масштабом (страница 134), то есть, вражеские отряды не получают против него бонуса +4, а сам он получает превосходство при взаимодействии с индивидуальными персонами.

Орихалковый ламелляр 2, орихалковый гладий 3.

Зелёные — хозяева

Хозяева были всегда. Это может подтвердить любой деревенский старик. Их функции местные жители обрисовывают предельно просто — «следить за порядком». Крупный лесной массив размером с Бельгию, горная гряда, могучая река — все значимые обширные природные области имеют своего Хозяина. В народных сказаниях они носят титулы, равные царским (например, Морской царь).

Хозяин собственно и олицетворяет эту область. Он — её воплощение, средоточие качеств. Предстать перед человеком он может в любом виде, связанным с его владением. Так, хозяин леса вправе принять облик медведя, ходячего дуба или фигуры из листьев и веток, а хозяин реки — рыбы, комка тины или ревущего столпа воды. Могут они обратиться и человеком, но в его образе будет прослеживаться связь с истинной сущностью. Зелёные духи редко обращают внимание на людей — они слишком заняты своими владениями и враждой друг с другом. Но горе тем, кто рассердит хозяев.

Духов Зелёного движения практически невозможно извести. Только уничтожив до основания ту область, в которой они властвуют, можно совладать с ними.

Леший Синицинского бора

Персонификация дикого леса. Как скажу, так и будет. Ты мне — я тебе.

Выживание +4, *характер* +3, *чутьё* +2, *проворство* +1

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 3☐

Лёгкое последствие

Неосязаемый. Леший проходит через любые поверхности и преграды. Его не берёт физическое воздействие, кроме взрывчатых средств и магии.

Неизбывный. Леший может проиграть конфликт и выйти из повествования на долгий срок, но чтобы избавиться от него окончательно, нужно уничтожить Синицинский бор целиком.

Оборотничество. Один раз за сцену (и до её конца) при трате жетона леший может принять форму любого зверя или чудовища, водящегося в его домене. Замените физические качества лешего параметрами новой формы.

Мистика. Колдовская сила лешего намного выше способности смертных, он способен обрушивать гнев природы, воспламеняя болотные газы, валя деревья или выстраивая из них стены, насылая стаи хищных птиц, неразумных животных, мошкару и прочие бедствия без помощи каких-либо диковин. Он меняет реальность так, как описано на странице 126, а его колдовство эффективно работает против отрядов. Мистический навык: *выживание.*

Следует отличать хозяев разной степени ответственности от монстров, порождённых представлениями Зелёных духов о нашем мире, и хтонических существ. Иногда ожившее дерево — это просто ожившее дерево, а не лесной царь.

Красные — неосапиенты

Такое название носят сущности, владеющие разумом, с которыми вышли на контакт самые способные учёные Новой науки и приверженцы идей Красного движения. Ключевую роль в этом сыграл Владимир Ленин. После гибели Великого Вождя в результате покушения его мозг был разрезан на пластины толщиной в десятые доли миллиметра, чтобы подробнее изучить структуру. Оказалось, что при прохождении сквозь эти срезы света разных диапазонов спектра, детектор регистрирует символы, не относящиеся к морфологии тканей мозга. Учёные ВЭИ пришли к выводу, что дух Ильича из Иного мира пытается установить контакт с революционными массами и, засекретив разработку, принялись расшифровывать послания.

Неосапиентов сложно назвать «духами» в общечеловеческом понимании этого слова, но тем не менее они нематериальны и происходят из другого мира.

Существование таких существ было предсказано австрийским физиком Людвигом Больцманом в XIX веке. Случайные флуктуации во вселенной, снижающие энтропию, приводят к образованию разумной единицы, «мозга». А поскольку Перелом открыл в мир людей доступ измерению с крайне низкой энтропией, стал возможен контакт обитателей этого мира с человечеством.

Неосапиенты посылают людям мыслеформы об идеальном социуме, всеобъемлющем механизме, которым должна стать Красная Земля. Человек станет ключевым компонентом этого механизма и войдёт в бесконечный цикл самосовершенствования. На каждом цикле Новый человек будет становиться всё более эффективным, идеальным. Исчезнут пороки, эмоции,

рудименты тела и сознания, потребности и ограничения физической оболочки. А машина достигнет «технологической сингулярности» и превратится в сверхцивилизацию, готовую покорить вселенную. Да, человек перестанет существовать как вид, как идея, но так уж ли это важно?

Пример неосапиента (флуктуандроида) вы можете увидеть на странице 165.

Чёрные — демоны

Можно называть их как угодно, но наиболее точно эти сущности ассоциируются с «демонами», врагами рода человеческого. Демоны желают лишь одного: разрушить эту вселенную и сожрать всё, что попадётся в процессе. Однако следует их отличать от демонов в традициях авраамических религий: инвольтация к сущностям, описанным царём Соломоном, катарами и пророком Мухаммедом — это оккультные практики Белого движения. Есть спекуляция среди оккультистов и демонологов, что духи Чёрного движения — искажённые некой более таинственной сущностью Перворождённые и неосапиенты.

Демоны нематериальны и обитают в самых дальних слоях ноосферы, которая доступна через сновидения, грёзы и практики расширения сознания. Люди с древних времён знали об их существовании, о чём символизирует поговорка «напиться до чёртиков». Перелом лишь упростил демонам задачу выйти на контакт со смертными.

К духам Чёрного движения нужно находить отдельный подход, потому что нет двух одинаковых демонов, каждый из них уникален и по-своему опасен. В отличие от сущностей других Движений они действуют в одиночку, поскольку всегда готовы уничтожить себе подобного и ожидают от других соответствующего отношения. Иногда, впрочем, Чёрные духи устраивают совместные пиршества во снах незадачливых ирреалистов и тех, кто хотел бы ими стать, но эти акции носят единичный характер и не создают никаких обязательств.

Демон в людском обличье способен превратить целый город в филиал ада. В зависимости от подхода, этого можно достичь либо прямо — террором и нечеловеческой жестокостью, либо уловками — игрой на противоречиях, обязательствах и слабостях людей.

Павор

Кошмарный дух в оболочке человека. Сходит с ума от скуки. Запрещается запрещать! Другого шанса я не дам. Бойся своих желаний.

Хитрость +6, *чутьё* +5, *стрельба* +4, *проворство* +3, *мастерство* +2, *характер* +1

Физический стресс 1☐ 2☐

Ментальный стресс 1☐ 2☐ 1☐

Всё дозволено. Все персонажи в зоне с демоном вне зависимости от принадлежности и настроя получают +2 к проверкам *характера,* когда защищаются от ментальных атак и попыток сломить их волю.

Игра теней. Против физических атак Павор может прибегать к *хитрости* вместо *проворства,* если он скрывается в тенях или находится в неосвещённом помещении.

Мистика. Сила ирреализма Павора не скована ничем. Он умеет говорить на всех языках, доставать из ниоткуда предметы, менять облик, воровать чужие идеи, вызывать определённые эмоции и многое другое. Он способен менять реальность так, как описано на странице 126, а его фокусы эффективно работают против отрядов. Мистический навык: *проворство.*

Бесовское хуже воровского. Преимущества, созданные демоном для своих просителей, всегда имеют подвох. Если это снаряжение, то оно может сломаться в любой момент или вообще принадлежать другому человеку. Если это услуга, то Павор может затребовать платы за неё в самый неподходящий момент.

Дуэльный кремнёвый пистолет 2, трость 1, серебряная пентаграмма 1, впитывающая чужую магию.

Путеводитель по Красной земле

Регионы Красной Земли

В этом разделе вы увидите всё многообразие гособразований и идеологий, которые задают специфику приключений и взаимоотношений между Движениями в разных регионах. Более того, большую часть гособразований вряд ли можно отнести к одному конкретному «цвету»: здесь есть место и для бело-красных регионов, и для чёрно-зелёных, и даже есть зоны, где относительно гармонично сочетаются три Движения сразу.

Материал этой главы поможет вам лучше понимать контекст событий на Красной Земле. Помимо собственно описаний и идей для приключений, здесь вы найдете ответы, как можно объединить персонажей игроков с разными идеалами и откуда они могут быть родом или хотя бы где они вместе пересеклись в первый раз в рамках «трёх фаз».

Центр

СОВЕТСКАЯ РОССИЯ (РССР)

Советская Россия (РССР — Российская Советская Социалистическая Республика) занимает центр европейской части бывшей Российской Империи. Обладает развитой промышленностью и сетью железных дорог, что позволяет оперативно перебрасывать войска на любой фронт и быть в курсе событий.

Несмотря на постоянную нехватку продовольствия и предметов первой необходимости, карточную систему обеспечения и неизбежные трудности «военного коммунизма», РССР семимильными шагами идёт к светлому будущему. Именно здесь ближе всего приблизились к появлению Новых людей, по улицам шагают разумные машины и некробионты, а над столицей гордо возвысилась виртуозная Башня Татлина. По всей стране проводятся демонстрации, митинги, выступления пролетарских поэтов, массовые сожжения икон. Распространение получили экспериментальные ячейки общества — коммуны, в которых обобществлено всё: от средств производства, до личных вещей, женщин и детей.

Несмотря на смерть, великий вождь трудового народа Владимир Ленин не оставил пролетариат и продолжает в форме радиоволновых посланий вещать из фантастического мавзолея. Многие силы Советской Республики занимает воплощение в жизнь грандиозного плана ГОЭКРО, в рамках которого по всей стране открываются донорские пункты приёма крови. Всё это требует грамотного управления: в городах работают научные и бюрократические учреждения, комиссариат пропаганды под чутким руководством партии большевиков.

Со всех сторон молодое советское государство окружено врагами, желающими в зародыше задушить островок Нового Мира, — от белогвардейских государств Сибири и Юга России, до управляемых из Берлина марионеточных правительств у западных рубежей и предавших идеалы Революции эсеров Урала. Не стихают позиционные бои под Царицыном — «Красным Верденом» — где в жесточайшей окопной войне, по пояс в кровавой жиже, сошлись самые боеспособные части Красной Армии и Белой Гвардии. Тем не менее военная машина РССР под руководством гениального администратора Льва Троцкого остаётся самой серьёзной силой на просторах бывшей Империи. Она задействует огромный запас трофейного вооружения, славится стальной дисциплиной и прибегает к помощи консультантов и достижений Новой науки. Карающий меч ВЧК-НКВД, который держит чистая рука Железного Феликса, в зародыше подавляет недовольство «бывших»: помещиков и капиталистов, попов и офицеров, а также эзотерической «контры».

ЗОНЫ КРЕСТЬЯНСКИХ ВОССТАНИЙ

Дремучие крестьянские массы, разлагаемые эсеровской и анархистской пропагандой, не желают добровольно отдавать излишки продовольствия и саботируют кровьразвёрстку. В Тамбовской губернии свирепствует «Антоновщина» — масштабное восстание крестьян. От рук контрреволюции гибнут бойцы продотрядов, коммунисты и комсомольцы. Повстанцы прячутся в лесах, где на их сторону встаёт сама природа и нечто более страшное…

Особенно лютые слухи доносятся с Голодающего Поволжья. Здесь, как в ужасе говорят немногочисленные беженцы, целые уезды сошли с ума от голода и погрязли в массовом каннибализме. Мёртвые оживают, чтобы сражаться за плоть. Так это или нет — неизвест-

но, но ситуация с нехваткой продуктов действительно тяжёлая. Только благодаря помощи братской Советской Украины стране удаётся избежать голода.

УКРАИНСКАЯ СОВЕТСКАЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКАЯ РЕСПУБЛИКА (УССР)

В Харькове и Донбассе, на востоке Украины, большевики и левые эсеры-боротьбисты провозгласили власть Советов. Благодаря военной помощи РССР республике удаётся с успехом сдерживать натиск вооружённых сил Югороссии, белоказаков и гетманцев, а также отбивать атаки разномастных банд из Дикого Поля.

В отличие от Москвы, где большевики строят красную утопию уже сейчас, правительство Георгия Пятакова, старого соратника Ленина, исповедует постепенный переход к Новому обществу. В стране сохраняется многопартийность, а в 1921 году провозглашена Новая Экономическая Политика (НЭП). Благодаря этому побеждён голод и налажен массовый выпуск промышленных товаров. Процветает Красный Донбасс, где идёт масштабное индустриальное строительство. Добытые железная руда и уголь, как и продукция донбасских предприятий, идёт на экспорт в любые гособразования, не находящиеся в состоянии острой войны с Советской Россией и УССР. На страже молодой Советской Республики стоят усиленные привоями непримиримые шахтёры-добровольцы из Первой Донецкой Армии под предводительством некробионта товарища Артёма.

Но вместе с достатком НЭП вернул связанные с капитализмом тёмные стороны: мешочников, беспризорников, подпольных миллионеров, налётчиков и иных любителей лёгкой наживы. Поэтому не все с энтузиазмом встретили изменение экономического курса. Многие считают НЭП отходом от идеалов коммунизма, предательством жертв первых лет Революции.

СОВЕТСКАЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКАЯ РЕСПУБЛИКА ЛАТВИЯ (ССРЛ)

В 1919 году триумфальное шествие коммунизма достигло балтийских берегов — над Ригой запылало красное знамя Советской Латвии. Однако силы контрреволюции не смирились с потерей контроля над Балтикой. Подстрекаемые германским империализмом и обильно снабжаемые немецким оружием и «добровольцами» остзейские помещики, капиталисты и примкнувшие к ним русские белогвардейцы свергли избранную народом власть. С тяжёлыми боями славные латышские стрелки вынуждены были отступить в Советскую Россию. Русские большевики не оставили латвийских товарищей в беде — на землях северных уездов Витебской губернии была провозглашена ССРЛ.

Здесь правительство Петра Стучки строит большевистское государство по ленинским канонам. В настоящее время все ресурсы страны брошены на войну с Балтийским Герцогством. Основные боевые действия происходят в окрестностях осаждённой столицы республики, Даугавпилса (Двинска), на линии обороны империалистической войны 1915 года. Латышскими стрелками руководит Ян Фабрициус, прозванный «Железным Мартыном» за бесстрашие, огромную духовную и физическую силу, а также механические железные руки.

Советская Россия оказывает латышским большевикам посильную помощь оружием, боеприпасами, по-товарищески делит с ними скудный паёк военного времени. Но не только оружие и припасы доставляют на фронт с Балтийским Герцогством. Прототипы настоящих военных машин, спроектированных инженерами Новой науки, проходят свою обкатку здесь. К таковым относятся пока что созданные в единичном экземпляре траншейный трактор и сухопутный гирокрейсер, которыми в перспективе будут заменять бронепоезда.

Ещё одним неожиданным союзником республики является сестринство ведьм Сёстры Спидолы, которые наводят неописуемый ужас на всех противников Советской Латвии.

Юг

ЮГОРОССИЯ

В плодородных причерноморских степях от Кавказа до Днепра раскинулась Югороссия — государство, на деле воплощающее извечную мечту российской интеллигенции об идеальном общественном устройстве. Здесь капиталы крупнейших промышленников и негоциантов направлены не на получение сверхприбылей, а на поддержку духовности и образования. Государство восстановило дореволюционный порядок, возрождает повседневную торговлю. Открываются

банки, работают фабрики и заводы, кафе и театры, издаются многочисленные газеты. Южный берег Крыма аккумулировал виднейших деятелей искусства, став фактически новой культурной столицей.

Верховная власть гособразования находится в руках Главнокомандующего вооружёнными силами Югороссии (ВСЮ) П. Н. Врангеля. Гражданскую ветвь власти представляет Общественное Совещание (ОБСОВ). Его составляют представители различных партий, от кадетов и октябристов до правых эсеров и умеренных марксистов, а ведёт блистательный оратор Александр Гучков. Идеологию нового государства разрабатывает самобытный философ и политический мыслитель Фёдор Самсонович Бугин. По его инициативе на территории гособразования проводится ряд обширных археологических исследований в курганах и мегалитах цивилизаций прошлого.

Югороссия благородно приняла на себя груз союзнических обязательств Российской Империи и не бросила борьбу с германскими прихвостнями. На северных рубежах сражается с большевистскими ордами Добровольческая армия под командованием барона Врангеля — стержень и «лицо» ВСЮ. Всегда на острие атаки «именные» Ударные дивизии («Дивизии смерти»), названные в честь командующих ими генералов — Корниловская, Дроздовская, Марковская и Алексеевская. Именно в них впервые проявился феномен бессмертных, и сейчас значительная часть кадров (в том числе и командиры) уже давно сражаются за порогом смерти.

Несмотря на политические разногласия с правительством Колчака и казачеством Всевеликого Войска Донского, «добровольцы» продолжают координировать свои действия на других фронтах против большевиков.

На границах Югороссии действуют лишившиеся отеческой заботы горцы Кавказа и скатившиеся в средневековье анархические банды Дикого Поля. Не всё спокойно и в тылу. Рабочие и крестьяне, подцепившие красную заразу, не желают мириться с властью «генералов и капиталистов». В городах вспыхивают забастовки и стачки, радикалы убивают гражданских и военных руководителей, а в глубинке свирепствуют партизаны всех цветов.

ОДЕССА

Одесса получила особый статус. Как-никак это третий город империи, к тому же именно здесь проходила Одесская конференция. Здесь до 1921 года присутствуют контингенты союзников и некоторых красных гособразований. На бумаге город подчиняется Главнокомандующему ВСЮ, фактически же в нём делят сферы влияния около десятка крупных колоритных банд, так называемых фирм. Самой значительной из них являются «Рыцари Молдаванки» под предводительством легендарного еврейского налётчика Бенциона Крика по прозвищу Король. Фирмам выгодна официальная власть — без неё люди будут волноваться, плохо работать, уезжать; неоткуда браться деньгам, особенно от зарубежных капиталов и инвесторов. Поэтому группировкам проще договориться про правила игры, когда поддерживается своеобразный маскарад и негласные договоры.

Одесса — это свободный порт. Она выступает площадкой для сбыта сокровищ и артефактов, импорта зарубежной продукции, а также для взаимного шпионажа.

Что касается принадлежности к Движениям, то Одесса разрывается между идеями Чёрных и Белых.

«Рыцари Молдаванки» не просто так имеют такое название, им выгодна поддержка власти и создание вокруг себя образа стабильности, героизма и романтического ореола защитников народных интересов, действующих параллельно с официальной судебной системой. С другой стороны, понятие свободы в таком городе приобретает совершенно разные формы и оттенки.

ДИКОЕ ПОЛЕ

На всём степном юго-западе, от Бессарабии до Днепра действуют независимые атаманы. Большинство из них ведут за собой не более нескольких сотен человек, и являются обыкновенными насильниками и грабителями, но есть лидеры, собирающие целые бригады и дивизии. Среди них выделяются красный авантюрист Григорий Котовский, суровый погромщик Атаман Григорьев эсерских взглядов, сектант Атаман Зелёный, атаман радикальных украинских самостийников Евгений Ангел. Самой весомой силой в регионе является Батька Махно и его Вольная Повстанческая Армия, базирующаяся в районе Гуляй-Поля. Сам он

стал живой иконой анархизма, а находящиеся в подчинении крестьяне боготворят его (правда, почему-то многие при этом всерьёз считают его чёртом).

За годы Гражданской войны экономика Дикого Поля свелась к натуральному хозяйству и бартеру: продукты питания из деревень в обмен на городские промтовары. Идеологи махновщины пытаются на практике воплотить идеальное анархическое общество свободных людей, без государства и иных средств принуждения. Пока получается успешно, поэтому есть намерение распространить учение по всей Красной Земле.

ВСЕВЕЛИКОЕ ВОЙСКО ДОНСКОЕ

На берегах Дона, в местах исконного проживания казачества, после успеха кровавого антибольшевистского Вешенского восстания возникло казачье государство. Оно в союзе с Добровольческой армией объявило войну большевикам до полного уничтожения, а во внешней политике ориентируется на Германию, что, в свою очередь, вызывает активное недовольство руководства Югороссии. Руководит войском Верховный Атаман Пётр Краснов, друг гетмана Украинской Державы Павла Скоропадского.

Донской войсковой Круг объявил земли Дона «исторической собственностью казаков». Здесь возрождаются порядки «допетровского казачества», что означает возврат к тысячелетним мистическим традициям Казачьего Спаса, идущим от древних ариев.

КАВКАЗ

Древние земли Кавказа вновь пылают войной. Все населяющие эти горы племена и тейпы вспомнили былые обиды и начали кровавые междоусобные войны. На этом фоне особенно выделяется провозглашённый моджахедами Чечни и Дагестана Северо-Кавказский Эмират во главе с Узуном-Хаджи Салтинским, который вдохновляет своих последователей на джихад против неверных. В этом ему помогают суфийские дервиши, показывающие истинные чудеса.

Идёт кровавая гражданская война в Азербайджане, а Баку и его нефтяные промыслы оккупированы английским экспедиционным корпусом. В Грузии иерархи местной православной церкви собирают крестовый поход против безбожников России,

который должен возглавить лично святой Георгий. По всему Кавказу будто проснулась спящая доселе природа. Зарокотал вулкан Эльбрус, а старики вещают, что вышли из спячки горные духи и враги рода людского — драконы…

Север

СЕВЕРНАЯ РОССИЯ

Из всех Белых гособразований Северная Россия со столицей в Архангельске наименее пострадала от Гражданской войны. В 1918 году здесь высадились британцы и американцы, призванные большевиками для отражения нападения германцев. Однако они остались здесь для борьбы с самими же большевиками под предлогом укрепления восточного фронта против Германского рейха. Из-за этого правительство Северной России очень либерально, но полностью зависит от оккупантов САСШ и Британской империи, требующих исполнения союзнических обязательств: экспорта ресурсов в страны Антанты и ремонт американских кораблей в Архангельских верфях. В правительство генерала Миллера входят разные партии (по большей части левого толка), часть из которых выступает против интервентов и даже в пользу большевиков.

Население здесь существует относительно благополучно: оно не ведало ни продразвёрстки, ни голода, ни карательных экспедиций. Люди Северной России твёрдо стоят на ногах, крепко держатся за свои права и не допускают над собой жёсткой власти. Без постоянной угрозы войны с Советской Россией восстание под национально-освободительными лозунгами стало бы неизбежным.

Положение очень напряжённое — интеллигенция и церковь всеми силами пытаются сдержать стихию, создавая новую примирительную идеологию Православного народничества, объединившую славянофильство, постулаты православного хилиазма и доктрину правых эсеров. Главная святыня Северной России — Соловецкий монастырь — является духовной базой, дающей надежду на победу. Иноки монастыря охраняют государство от распрей, бесовщины и большевизма.

Не только интервенты прибирают к рукам экономику Северной России — ей угрожают дельцы Уральской Народной Республики. Северная Россия поддерживает союзнические отношения с верховным правительством, чью власть она номинально признаёт, и новообразовавшимся Новгородским государством.

КОЛЬСКАЯ ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА

Если Северная Россия является признанным на Одесской Конференции независимым государством, то вся территория Кольского полуострова объявлена зоной интересов САСШ, т.е. де-факто их колонией. Мурманск является центром оккупационной администрации и базой флота САСШ и Британии в войне против Германии, а союзники не считаются ни с какими правовыми и моральными нормами. Полуостров полностью закрыт от проникновения извне: как с моря, так и со стороны южных границ с Карелией. На западе же проходит граница с враждебной Финляндией.

В самой Америке этот край объявлен «вторым Клондайком». Официально граждане САСШ ищут тут золото, но что на самом деле вызывает их интерес — неизвестно. Ни одна разведка — ни германская, ни большевистская — пока не проникала достаточно глубоко, чтобы разобраться в этом. Тем не менее тысячи старателей и авантюристов с уже перекопанной Аляски и окультуренного Дикого Запада стекаются сюда. По всему полуострову идут поиски, а местные жители попадают в трудовые лагеря, где копают в нечеловеческих условиях. В КОЗ не действует «сухой закон», существующий в метрополии, — американские фирмы отправляют сюда целые пароходы желающих отдохнуть в компании привозного виски и русской водки.

Замечено, что с началом массовых раскопок стал суровее климат, как будто сама природа ополчилась на непрошенных гостей. Среди старателей всё чаще возникает странная болезнь «меряченье», у аборигенов принятая за одержимость демонами.

НОВГОРОДСКОЕ ГОСУДАРСТВО

История Новгородского государства тесно связана с генералом Юденичем и его Северо-Западной армией. До середины 1920 года он безуспешно пытался захватить Петроград. В октябре, получив военную помощь Антанты и балтийских добровольцев, он стремительно двинулся вглубь Советской России и отбил у боль-

шевиков Новгород. Поход сопровождался феноменами Белого мистицизма, что, в свою очередь, наложило отпечаток на облик нового гособразования.

Новгородское государство основано на древних традициях города: армия играет роль княжеской дружины, а все вопросы решаются на народном собрании — вече. В двадцатые годы XX века никто не мог бы вообразить, что такой реликт управления как вече возродится, и тем не менее это произошло. Этот ход помог наладить мирную жизнь и воссоздать дух Древней Руси.

Особенно проникся новгородской идеей Светлейший князь Ливен, один из лучших полководцев Юденича, считающий, что, как и тысячу лет назад, Русь должны спасти новые варяги, выходцы из Прибалтики. Он настолько глубоко верует в своё предназначение, что (будучи лютеранином) принёс клятву в Софийском Соборе, что захватит Петроград и очистит его от сатанинской скверны, и даже смерть не освободит его от этого долга.

В политическом отношении Новгородское государство полностью ориентируется на Антанту и поддерживает Северную Россию, с которыми у них общее дело: уничтожение большевизма.

ПЕТРОГРАД ОБРЕЧЁННЫЙ

Бывшая столица Российской Империи и колыбель Революции, Петроград не является городом в привычном смысле этого слова. После пришествия Чёрного всадника большая часть обитателей тут же покинула город, некоторые уехали в течение трёх месяцев после Петроградского инцидента. Их рассказы о событиях в городе поражают смесью ужаса, бреда сумасшедшего и какого-то извращённого юмора. И действительно, какой нормальный человек может серьёзно говорить о девушке, продающей на базаре свою отрубленную голову, ожившем Григории Распутине или о циклопической рыбе-корюшке, которая предпочитает вяленую человечину? Ходят слухи, что с Александрийского столпа сошёл ангел и каждый день он бросает вызов крейсеру Авроре, патрулирующей каналы Петрограда и палящей по набережным из всех орудий.

Сейчас вокруг города образовалась зона отчуждения в несколько километров. Всё же люди в Петрограде есть. Небольшие группы и одиночки («питерские скауты») постоянно что-то ищут в руинах. Это не мародёры, им нужно в имперской столице нечто иное. Из всех соседних гособразований только Новгородское государство стремится захватить город, но в этом стремлении гораздо больше желания стереть с земли дьявольское наваждение, чем политического расчёта.

РЕСПУБЛИКА МАТРОСОВ, РАБОЧИХ И АНАРХИСТОВ КРОНШТАДТА (МРАК)

База Балтийского флота оказалась отрезанной от Советской России после опустошения Петрограда и захвата Юденичем Новгорода. Поэтому в марте 1921 года в Кронштадте произошло восстание против большевиков. Власть перешла к Советам матросов и рабочих, где главную роль играли анархисты. Республика упразднила органы подавления человека человеком, обобществила имущество и вернула прямые выборы командиров в армии и на флоте.

Такое гособразование не могло жить в мире. Флот обратился к практике экспроприаций: грабежу прибрежных городов и пиратству. Корабли под чёрно-красными флагами опустошают побережье Новгородского Государства, Финляндии и Прибалтики и грабят караваны судов, следующих из Британии в Эстонию, успешно сражаясь с флотами Антанты и Германии. Преимущества в бою флоту дают трофейные изделия Новой Науки, а также отвага, лихость и невероятная удачливость самих моряков — «братишек», проводящих дни в безбашенных оргиях, полных водки и кокаина.

КАРЕЛИЯ И ИНГРИЯ

После недолгого существования Карельской Советской Республики, павшей под ударами Северной армии и Антанты, регион погрузился в хаос. Обитатели быстро вспомнили свои лесные финно-угорские корни и стали жить по языческим законам. Некоторые республики находятся под властью радикальных лютеранских проповедников, возвещающих о конце света. Самыми крупными гособразованиями (то есть, объединяющих больше трёх деревень) являются Северо-Карельское государство со столицей в Ухте и Республика Северная Ингрия, занимающая перешеек к северу от Петрограда.

ПЕЧОРСКИЙ КРАЙ

Между Русским Севером и Уралом расположен заросший дремучими лесами Печорский Край, чьи земли населены немногочисленными коми-зырянами, каторжанами и охотниками. Гражданская война здесь продолжается с небывалой жестокостью. Редкие партизанские отряды РККА, окончательно одичавшие в этой глуши, белые карательные войска и местные охотники-инородцы ставят друг на друга капканы, натравливают диких зверей и коллекционируют черепа врагов, а непокорные селения вырезаются поголовно.

За что воюют все эти люди, они уже давно забыли. Они способны сплотиться лишь в крайнем случае, когда из самых тёмных чащоб выходит нечто, одинаково враждебное всему живому…

Запад

УКРАИНСКАЯ ДЕРЖАВА

Хлебородная и хлебосольная Украина — полноценный участник Союза Центральных Держав, крупнейший поставщик зерна и других продуктов питания в Германскую Империю. Правительство Украины полностью прекратило все социальные эксперименты, вернуло частную собственность и отменило законы, принятые после Февральской революции.

Гетман Павел Скоропадский основал новую монархическую династию. Он преодолел экономический кризис, опираясь на крупных землевладельцев и зажиточное крестьянство. Угроза голода миновала, в Державе собираются налоги, работают банки, стабильна национальная валюта — карбованец. Национальная интеллигенция поддерживает режим, поскольку Скоропадский взял курс на постепенную украинизацию политической, деловой и общественной жизни. Держава приняла руку помощи кайзера Вильгельма II, разместив у себя немецкие гарнизоны, взамен пустив вереницы поездов и цепеллинов с хлебом на запад.

Советская Россия соблюдает условия Брестского мира и не воюет с Центральными Державами, однако непризнанная Украинская Народная Республика во главе с Симоном Петлюрой продолжает борьбу. В огне крестьянских бунтов заполыхали Винницкая и Каменец-Подольская губернии. Петлюровцы и банды Дикого Поля пускают под откос эшелоны с грузами для Германии, не дают хлеборобам спокойно возделывать нивы. Коммунисты Харькова мешают объединению украинского народа под знаменем гетмана и даже провозглашают себя истинной законной властью на Украине. Правительство Врангеля цепляется за страны Антанты и настаивает на продолжении войны с Германской Империей.

ВЕЛИКОЕ КНЯЖЕСТВО ЛИТОВСКОЕ И БЕЛОРУССКОЕ (ВКЛБ)

На землях Северо-Западного края Красной Земли совместным решением двух народов восстало из пепла Великое Княжество. На виленский престол под именем Миндовга II приглашён немецкий принц Вильгельм фон Урах. Но пока его кандидатуру не утвердил кайзер, страну раздирают противоречия и внутренние конфликты: между католиками и православными, литовцами и белорусами, крестьянами и землевладельцами, рабочими и промышленниками. Власть пока что принадлежит Сейму из представителей буржуазии, интеллигенции и помещиков, и он занят сохранением статуса кво.

В областях, граничащих с РССР, набирает силу стачечное движение. Крестьян интересует земельный вопрос, не решённый до вступления монарха на престол. Пролетариат не понимает необходимости дружбы с Германией. В Полесских лесах действуют красные партизаны. У западных границ ширится восстание польских социалистов под руководством Пилсудского, перехлёстываясь в населённые поляками регионы Княжества. В Жемайтии литовские язычники, руководимые крестьянским вождём Карлисом Улманисом и полковником Янисом Балодисом, при поддержке колдунов (кривейтов) громят учреждения и гарнизоны.

БАЛТИЙСКОЕ ГЕРЦОГСТВО

«Чума и глад» обрушились на землю Ливонии, после того как в 1919 году правительство Латвийской Республики бросило свой народ, сбежав в Британию. Однако кровавые пиршества Красных «новых гуннов» длились недолго. Ополчение (ландесвер) при поддержке немецких добровольцев и российских патриотов под началом генерала Рюдигера фон дер Гольца очистило Латвию от большевистских захватчиков и восстановило мир и порядок. На Балтийское Герцогство коронован Адольф Фридрих Мекленбург-Шверинский, крупнейший учёный, бесстрашный исследователь Африки, править которому помогает

регентский совет из представителей древних дворянских родов Ливонии и Курляндии. Под их мудрым наставлением жизнь в стране постепенно возвращается в довоенное русло. Вновь засияла маяком культуры и искусств жемчужина Балтии — Рига. Братья-рыцари из восстановленного Тевтонского ордена изучают старинные манускрипты и возрождают тайные герметические знания своих предшественников.

ЭСТОНСКАЯ НАРОДНАЯ РЕСПУБЛИКА (ЭНР)

В Прибалтике Британия сделала ставку на Эстонию и поддержала власть национального правительства кораблями своей эскадры. ЭНР фактически вышла из Великой войны и благодаря своему статусу легально торгует с Советской Россией (даже есть посольство РССР). Поток ценностей старого режима встречается с западными товарами именно здесь, наполняя деньгами эстонскую экономику. Таллин (Ревель) постепенно превращается в буржуазный рай.

Однако правительство Константина Пятса понимает, чем обеспечено это благополучие — лавированием между крупными и агрессивными силами: Советской Россией, Балтийским Герцогством и Северной Русью. Судоходству на Балтике угрожает Республика МРАК, а среди прибрежных жителей нарастает необъяснимый ужас перед тем, что придёт из глубин.

Урал

УРАЛЬСКАЯ НАРОДНАЯ РЕСПУБЛИКА (УрНР)

С отступлением колчаковских войск за Обь, в 1920 году на обширной области, включающей Уфу, Пермь, Челябинск, Тюмень, со столицей в Екатеринбурге самим народом была образована Уральская Народная Республика. Наряду с Донбассом это самый промышленно развитый район Красной Земли.

Партия правых эсеров-народников указала путь к свободе для русского человека. Лишь здесь, на земле обстоятельных и серьёзных людей, народ осознал себя единым целым и проявил мудрость, чтобы при помощи революции построить своё счастье — народный социализм. Это социализм, создаваемый русскими для русских — не для других народов, как предполагают большевики.

На Урал потянулись философы и исполненные национального сознания интеллигенты: Чернов, Циолковский, Билибин. Даже немец Розенберг, проникшийся идеей социализма, оказался в этой республике. Несмотря на проблемы на Урале развивается наука, в том числе Новая, задача которой: услужить всем людям, а не только большевистским комиссарам. Екатеринбургский Народный Университет успешно ищет самородков из простых людей, новых Ломоносовых. Через несколько лет появляется Уральский научно-исследовательский институт биоэнергетики, аномальных явлений и ноосферы. Новая наука помогает исследовать и подчинять хтонические порождения стихии: упырей и древних владык уральских пещер — великих полозов. С помощью волновых технологий стало возможно управлять их поведением. Другим важным пунктом программы развития республики стало освоение космоса.

Конечно, в УрНР есть свои проблемы. Разбойное расхищение богатств уральского края сначала большевистскими продотрядами, потом колчаковскими бандами, привело к тяжелейшей ситуации с продовольствием. Несмотря на все меры большая часть граждан республики живёт впроголодь, а цены на продукты продолжают расти. Денег не всегда хватает, и в качестве платёжного средства многие используют почтовые марки правительства — Уральского КОМУЧа. Однако население и власть верят, что смогут в эти лихие годы, подобно своим великим предкам, героически трудиться в кузнях и на пашнях, дабы отстоять свою свободу и право называться русскими людьми!

Правительству приходится идти на уступки во внешней политике. В своё время Керенский использовал своё влияние, чтобы организовать бесплатные обеды для голодающих силами Североамериканской Администрации Помощи и взял кредиты на развитие уральской промышленности. Теперь продукция заводов идёт в Архангельск и САСШ. Конечно, многим очень не нравится, что капиталисты получают всё большую власть и влияние, но сейчас это необходимо.

Сформированная эсерами Народная Армия вынуждена воевать на два фронта. С востока их встречают колчаковцы (фронт проходит по линии Курган-Тюмень-Тобольск), а с запада — большевики. Хорошо, что здесь УрНР может рассчитывать на помощь Ижевско-Воткинской Трудовой Республики.

В составе Народной Армии сражаются как старые революционеры-народники, так и настроенные против Колчака вчерашние уральские и западносибирские повстанцы, а также корпус чехословаков, защищающих братское славянское народное государство.

NOVY TABOR

Чехословацкий легион, составленный из бывших чешских и словацких военнопленных Великой войны, воевал за независимость своей родины. Однако в какой-то момент он оказался окончательно отрезан от Европы и фронтов Великой войны.

После битвы за Москву до чехословацкого легиона дошли слухи, что Чехословакия, оккупированная австро-венгерскими войсками, прекратила своё существование, став частью Австро-Венгрии. Столица Чехословакии, Прага, в ходе длительных боёв и бомбардировки была стёрта с лица земли. Под влиянием этих новостей было принято решение оставаться в России до окончания войны. Эсеры-народники — безусловно, политически самая близкая Чехословацкому Легиону сила в раздробленной братской России, — выделили своим союзникам пустующую землю на территории УрНР. Здесь, в верховьях реки Тавды, чехословаки, к этому времени прочно связанные между собой возрождённым учением таборитов, построили свою новую базу — замок Novy Tabor.

Именно отсюда на бронепоездах-вагенбургах они выступают на поиски чаши Святого Грааля, а также готовы прикрыть западные границы УрНР от вторжения большевиков из Советской России.

ИЖЕВСКО-ВОТКИНСКАЯ ТРУДОВАЯ РЕСПУБЛИКА

Вооружённые рабочие из Прикамья изгнали из Ижевска и Воткинска всех тиранов: сначала лживых большевиков, потом сатрапов омского правителя Колчака. Теперь эта республика живёт по заветам февраля 1917 года. Советы под руководством социалистов-демократов и социалистов-народников проводят масштабные плодотворные дискуссии, которые позволят учесть мнение всех классов и сословий. Только здесь бывший офицер, владелец завода и цеховой рабочий могут вместе выйти на митинг, чтобы засвидетельствовать порыв искреннего всенародного единства! Ведь в июне 1922 года пройдут первые действительно свободные выборы на Красной Земле. И в результате этих выборов станет известно, будут ли ижевцы и воткинцы строить справедливое общество сами, либо же пойдут за братской Уральской Народной Республикой.

Мастера Ижевска и Воткинска постигают премудрости Новой науки. Так как их главными врагами являются большевики, рабочие создают устройства специально для противодействия и подавления иных изделий Новой науки.

ФИННО-УГОРСКИЕ АНКЛАВЫ

Кроме народных социалистических гособразований, по всему Уралу разбросаны независимые деревеньки многочисленных финно-угорских народов: остяков, вогулов, вотяков, коми-пермяков и пр. Несмотря на многовековые усилия засланных царизмом попов, народы эти остались тверды в древней вере своих предков, поклонявшихся грозным силам природы. Принадлежащие им прекрасные дикие леса и горы священны, и горе тем чужакам, которые посмеют лезть сюда со своими порядками!

УРАЛЬСКОЕ КАЗАЧЕСТВО

На юго-восток от Уральских гор вдоль реки Урал лежат бескрайние степи, издревле заселённые уральскими казаками. Их от прочих казаков отличает приверженность истинной вере — старообрядному православию, не отягощённому никонианской ересью. Только уральцам уготовано одолеть антихриста и его приспешников. В это свято верят все, от рядового казака до самого атамана Толстова. Центр уральского казачества — преображённый город Уральск, строгий и простой, звучащий хором молитв, благословляющих всадников, что каждый день отбывают в поход против слуг лукавого.

Традиционализм казачества граничит с абсурдом: старообрядцы разбирают железнодорожные пути, а паровозы, ещё несколько лет назад частое явление в этом регионе, считаются бесовскими машинами. Выживших пассажиров вне зависимости от пола, возраста и рода занятий после крушений поездов поголовно предают очистительному огню, чтобы дать их душам шанс на спасение. Тем не менее «слуги антихриста», заинтересованные в железнодорожном сообщении, оперативно восстанавливают пути. Особен-

но доставляют неудобства уральским казакам армии Юго-Восточного Фронта РККА, которыми командует легендарный командарм Чапаев.

Воистину тяжек крест казаков, но вера их крепка.

ИДЕЛЬ-УРАЛ

В степях Южного Урала появился свой уверенный хозяин — кочевой народ башкир. Учёные батыры Садретдин Максудов и Ахмед-Заки Валидов создали государство степных тюрок — Идель-Урал — и продолжили дело Салавата Юлаева.

Идель-Уралу не нужны города, оно там, где есть степь. Ему не нужна конституция — оно существует, пока жив хотя бы один батыр. Башкиры прославляют степняков, скачущих на конях быстрее ветра! Муллы восхваляют стойких в вере батыров, несущих погибель нечестивым иноверцам! Поэты воспевают в песнях гордых башкир, чей дом — седло и бескрайняя степь, а занятие — удалая война против всех остальных!

Туркестан

ТУРКЕСТАНСКАЯ СОВЕТСКАЯ ИСЛАМСКАЯ РЕСПУБЛИКА (ТСИР)

Красное солнце взошло над древней землёй Туркестана! В йаум ас-сабт, 29 день месяца Джумаада с-Саании, последний день года 1338 от Хиджры (суббота, 20 марта 1920 года), командарм Фрунзе преподнёс всем правоверным мусульманам подарок к Наврузу. Жители Ташкента в первый день нового 1339 года обнаружили на главной площади пирамиду из голов ненавидимого народом совнаркома Туркестанской Автономной Советской Социалистической Республики и кровавых палачей ТуркЧК. Взмахом меча был положен конец вековой политике антимусульманской и антинародной великодержавной колонизации, начатой царизмом и продолженной комиссарским режимом.

Новое государство появилось на карте — Туркестон Шурови Исламия Мухториати, а возглавило его истинно народное правительство. В него входят представители бывшего Мусбюро РКП (б), национальные либералы «Шуро-и-Исламия» и реввоенсовет Туркестанского фронта. Всеобщим решением благодарный народ одарил Михаила Фрунзе титулом хана — вождя и верховного правителя Туркестана. Сменив террор военного коммунизма на политику национального примирения, Красному Хану удалось добиться невиданных успехов. Например, влиятельный курбаши, глава Кокандской автономии Мадамин-бек признал новое Ташкентское правительство и вместе со своими бойцами влился в ряды красной армии Туркестана. Его примеру последовали многие партизанские вожаки.

Улемы Самарканда, Ташкента и Ферганы признали коммунистическую идеологию разновидностью ислама и развитием идей пророка Мухаммеда. В частности, есть инициатива объявить Ленина новым пророком (вслед за Мухаммедом, Исой и др.).

Взамен насильственной политики передела земель учёные богословы обратились с фетвой (разъяснением) к имущим мусульманам, что безвозмездная передача земли в руки беднейших — есть дело, угодное всевышнему, а земельная реформа советской власти не противоречит Шариату. Они также призвали богачей добровольно, во имя мусульманского братства, отказаться от излишков своих участков в пользу неимущих братьев. На удивление это возымело огромное действие — от баев сотнями поступают заявления об отказе от земельных участков. Уходит в прошлое представление о Туркестане как об отсталой аграрной окраине — уже дают первую продукцию современные заводы, созданные на базе железнодорожных мастерских.

Как когда-то Великий Сулейман своей премудростью подчинял джиннов и ифритов, так теперь этих существ ставит на свою службу Новая наука. Ползут слухи, что аэропланы сбрасывают на вражеские объекты бутылки с джиннами, но так ли это на самом деле — знают только сами консультанты по Новой науке, приглашённые в ТСИР.

Но до джанната ещё далеко. Муллы и богатые феодалы, засевшие в горах Памира, продолжают посылать отряды басмачей на города и кишлаки Ферганской долины, банды Большого Эргаша и отряды крестьянской армии Константина Монстрова нападают на мирных декхан. Бастионом феодализма на пути прогресса стоят Бухарский Эмират и Хивинское Ханство, продолжает сопротивление реакционное казачество Семиречья. А из Красноводска угрожают красному Асхабаду белогвардейское Закаспийское правительство и английские интервенты.

БУХАРСКИЙ ЭМИРАТ И ХИВИНСКОЕ ХАНСТВО

Древние города Хива и Бухара, как прежде, незыблемо стоят посреди песков Туркестана. Здесь, как во времена Гаруна-аль-Рашида, гудят базары, по плоским крышам крадутся хашишины, а на полях невольники возделывают хлопок и пшеницу. И хотя на спинах боевых слонов теперь стоят пулемёты, и в руках солдат винтовки, а не пики, армия готова по единому слову и жесту повелителя двинуться в бой.

Бухарским эмиратом правит многомудрый Сейид Мир Мохаммед Алим-хан, а Хивинским ханством — любимец народа Сеид Абдулла-хан, не так давно сменивший трагически погибшего брата. И хотя между монархиями есть противоречия, обе страны находят бескровные выходы из конфликтов. Впрочем, их не миновали революционные идеи в виде движений младохивинцев и младобухарцев. Дервиши и суфии-визири используют тавиль, чтобы бороться с инакомыслием и направлять государства в согласии с волей Всевышнего.

Хан и эмир подписали мирные договоры с Советским Туркестаном, но на деле они просто ждут, пока уставший от свалившегося на него бремени власти простой народ сам предложит её наместникам Аллаха.

СЕМИРЕЧЬЕ

Под священной хоругвью, с которой Ермак Тимофеевич покорял Сибирь, ведёт в бой своих Чёрных гусар и казаков Войска Семиреченского атаман Анненков. Этот стратег прославился ещё в Великой войне, а сейчас занимается уничтожением большевиков от Джунгарских гор до озера Балхаш. Ставка Семиреченского казачьего войска — город Верный. Под управлением Анненкова в Семиречье пришли мир и порядок: восстановлены разрушенные храмы, пахари вернулись к своим наделам. В суровых степях под Семипалатинском из пленных красноармейцев, бандитов, дезертиров и недовольных Верховным Правителем России атаман с присущей ему твёрдостью куёт армии эйдолонов.

Семиреченское казачье войско — самый преданный союзник Колчака. Собственно, большая часть создаваемых призрачных полков предназначена для службы в Государстве Российском.

ЗАКАСПИЙСКАЯ ОБЛАСТЬ И КИРГИЗСКИЕ СТЕПИ

На обширных малонаселённых пространствах между Каспием и Амударьей по пескам и барханам проходит условная линия фронта, разделяющая Хивинское ханство и Югороссию. Красноводский гарнизон ВСЮ генерала Литвинова и ограниченный контингент Британской армии контролируют каспийское побережье, а укрепившиеся в Асхабаде красные туркармейцы Куйбышева удерживают юг области.

Но власть русских как «николай-адам», так и «шурави», заканчивается уже в зоне прямой видимости от железной дороги. Пустыни же от Персии до Аральского моря принадлежат многочисленным басмачам и обычным бандитам, а также отрядам амбициозного туркменбаши Джунаид-хана.

АЛАШ-ОРДА

«Алашская автономия» была образована вскоре после прихода к власти в стране большевиков. Официально причиной образования автономии стало «стремление представителей интеллигенции защитить народ в условиях развала государства и нарастающей анархии», но на самом деле сепаратистские круги Казахстана, на которые в равной степени имели влияние как турки, так и англичане, стремились урвать свой кусок яростно делимого пирога — бывшей Империи.

Земли Алаш-Орды неплодородные (ибо состоят по большей части из степей, солончаков, пустынь и полупустынь) и малозаселённые, а события Гражданской войны ускорили процесс её одичания. Вишенкой на торте выступают монстры, порождённые Переломом. Поэтому этот регион является одним из самых далеких от цивилизации на Красной Земле. У него нет столицы, жители кочуют по степям и живут набегами, и нет никакого закона, кроме права сабли, коня и винтовки.

Помимо рейдов и налётов на окраины Красного Туркестана и Верховного Правительства России, промышляет тем, что сдаёт в наём своих атаманов и нукеров. Уже многие близлежащие гособразования прибегли к услугам диких всадников Алаш-Орды.

Существует легенда, что на их земле скоро должен появиться Великий Сардар — воитель, чьё искусство и

доблесть приведёт Алаш-Орду к процветанию и господству от Иртыша до Каспия. Многие прочат на эту должность хана Серикджана Кучумова, далёкого, но прямого потомка того самого Кучума, что когда-то враждовал с Ермаком.

Сибирь

ВЕРХОВНОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИИ

После Югороссии Сибирь стала следующим форпостом Белого движения. Здесь, среди бескрайних лесов и вечной мерзлоты, Верховный Правитель России адмирал Колчак пытается возродить оплот традиции и порядка и занят поисками наследия Гипербореи. Да, другие Белые правительства тоже стремятся к порядку и традициям, но только в Сибири это возведено в абсолют.

Подавляются любые либеральные инициативы, индивидуализм отрицается, а государственной идеологией стал корпоративизм. Согласно этой теории ячейками общества являются социальные группы, а не личности. В самом Омске такое получается провернуть, но в глубинке царит полнейшее самодурство и диктатура погрязших в коррупции местных начальников.

Верховное Правительство России сражается за «Единую и Неделимую Россию» и сохраняет имперский блеск. На царское золото закупается новейшая военная техника, проводятся факельные шествия и парады, организовано уже две полярные экспедиции и готовится третья, а главное, золотой резерв Омска не даёт окончательно разругаться с Антантой. Другая важнейшая задача Колчака — поиск артефактов древности, дающих власть своим владельцам. С этой целью по всей Азии направляются масштабные археологические и этнографические экспедиции.

В борьбе с «большевистской чумой» Верховное Правительство идёт на крайне суровые меры, вызывающие протест у населения Сибири, не знавшего ни красного кнута, ни революционной вольницы. В итоге за 1920 год территория Государства Российского значительно уменьшилась и простирается от Уральской Народной Республики на западе до Оби на Востоке. На юге границей его владений выступают казахские степи, а на севере — Ледовитый Океан, но перекрытый американскими интервентами в Обдорске.

Остальная Сибирь, хотя и относится к Государству Российскому на бумаге, реально ему неподвластна. Там правительство Колчака называют Омским, а не Верховным, чтобы подчеркнуть свою независимость от него. Впрочем, адмирал планирует массированную военную операцию по подавлению всех очагов сопротивления и возвращению утерянных земель.

Помимо Семиреченского казачьего войска, Колчак в хороших отношениях с Оренбургским и Сибирским казачьими войсками. Ему также подчиняется Бессмертная дивизия под управлением призрака Владимира Каппеля.

СИБИРСКОЕ ВОЛЬГОТНОЕ ЗЕМЧЕСТВО

В июле 1920 года власть в Томске перешла к сторонникам сибирского областничества. Его программа сводится к поиску отдельного пути сибирской нации, куда входят как русские, так и коренные народы. Земчество опирается на массы, возмущённые действиями Белых карателей и насаждением дореволюционных порядков. Армия (Сибирская национальная рать) комплектуется на добровольной основе и не брезгует аборигенами. Сибирский язык обрабатывается и формализуется профессорами Томского Университета, идёт подготовка к введению его на официальном уровне.

Сибирская областная дума, представляющая власть в регионе, постоянно меняется, но в ней точно нет места большевикам и колчаковцам, объявленным врагами свободы. Зато широко представлены сибирские народы, что объясняется укреплением внутреннего единства сибирской нации. Депутатами выступают шаманы этих народов, а в отношении коренных жителей действует режим максимального поощрения во всех сферах общественной жизни. Это привело к настоящему «шаманскому буму» среди интеллигенции и мещанства Томска. Более того, именно покровительством духов суеверные люди объясняют защиту Земчества от карательных рейдов Колчака.

Новое гособразование имеет многочисленные проблемы. Самая острая — поиск разрешения противоречий пролетариата и буржуазии. На западе находится Омское Правительство, а на юге раскинулось «бандитское царство» Рогова. С востока ползут слухи о целых армиях красных, ожидающих своего часа.

К северу отправляются демократические миссионеры и комиссары Земчества, чтобы убедить коренные народы добровольно принять его власть и вступить в сибирскую нацию. Такие же попытки делаются в направлении Алтая. Планируется создание Сибирской Конфедерации.

ОРЕНБУРГСКОЕ КАЗАЧЬЕ ВОЙСКО

Это третье по численности казачье гособразование на Красной Земле (после донцев и кубанцев). Во главе с легендарным атаманом Дутовым оно хранит «ключи от западных ворот Сибири». Оренбуржцы готовы сражаться за Верховного Правителя против Советской России, Уральской Республики и даже уральских казаков до тех пор, пока Колчак гарантирует им невмешательство в их дела и полную свободу действий, на что он вынужден пойти.

ЗОНЫ БЕЗВЛАСТИЯ

Помимо вышеуказанных гособразований по Сибири рассыпаны десятки самостоятельных областей, живущих по своим законам или даже обходящихся без них. Часто они имеют своих вождей и аналоги правительств, но власть их непрочна. Они сражаются за свою независимость и получают помощь от других крупных игроков в Сибири и за её пределами.

Зелёные повстанцы. Вся южная часть Западной Сибири охвачена крестьянскими бунтами. Многочисленные армии сражаются против диктатуры Колчака за создание крестьянской утопии, вдохновлённой легендами о Беловодье. По сводкам Белой разведки именно на Алтае находится их духовный центр. Алтайцы поддерживают связи с Уральской Народной Республикой (которые она тщательно скрывает), выменивая хлеб на оружие.

В самом Алтае ведётся жестокая идеологическая война. Сторонники «белой веры» (бурханизма), поклоняющиеся небесным богам, обрушивают гнев стихии на шаманов «чёрной веры», контактёров с подземными духами. Те в долгу не остаются. Масла в огонь подливают и многочисленные старцы, проповедующие конец света.

Красные партизаны. Партизанские отряды в Сибири снабжают левые эсеры из Иркутска. Руководит Красными легендарный Пётр Щетинкин. Он

прячет в тайге целые армии, сражающиеся против Забайкальской Диктатуры на востоке и Верховного Правительства России на западе. Как ни странно, Сибирское Вольготное Земчество от них ни разу не страдало, хотя партизаны Щетинкина отличаются особой жестокостью как к военнопленным, так и к мирному населению. Освобождённые территории называются «партизанскими республиками», из них самые крупные это Степно-Баджейская и Тасеевская.

Сибирская тайга. Огромная территория от Енисея до Тихого океана формально подчиняется ВПР, но на самом деле это касается только крупных городов. На то, чтобы поддерживать порядок в тайге и обеспечивать города продовольствием просто нет военных сил. В последнее время коренные народы стали очень агрессивны, припоминая наследникам Российской Империи все обиды, нанесённые им за четыреста лет колонизации. Местное население стремится как можно быстрее покинуть эти земли и выбраться на запад. Эмиссары Сибирского Вольготного Земчества, напротив, весьма заинтересованы в этих территориях.

РОГОВЩИНА

Красные и Зелёные партизаны северно-восточной Сибири беспощадны, а о жестокостях Семёнова, запрягающего стариков в сани вместо лошадей, ходят легенды. Но им всем далеко до зверств повстанцев-анархистов, создавших на Юге Сибири Роговщину, по имени их предводителя Григория Рогова. Некоторые называют Роговщину «таёжной Махновщиной». Они неправы: Роговщина — это куда жёстче. Если Нестор Махно имеет болезненно обострённое чувство справедливости и склонен к рефлексии («Проклинайте меня, проклинайте, если я вам хоть слово солгал…»), то Григорий Рогов не рефлексирует, а прямо призывает своих последователей грабить и убивать.

Роговцы с особым тщанием лишают жизни всех, у кого нет трудовых мозолей на руках (повстанцы называют их «белоручки»), но этим дело не заканчивается. Процветает каннибализм, заготовка кадавероля и жестокость, которой не выдержат эти страницы. В руках роговцев находится Кузнецкий округ, где анархомистики и козырные пытаются повторить Петроградский инцидент: угнать заводы и фабрики подальше от границ с Верховным Правительством России и Земчеством.

Дальний Восток

ИРКУТСКАЯ СОВЕТСКАЯ РЕСПУБЛИКА

В январе 1919, когда внимание армии Верховного Правительства было приковано к войне на западе, эсеры успешно подняли в Иркутске восстание. Это дало им возможность исполнить все пункты своей программы. Власть перешла к Политцентру и советам производителей: рабочим союзам и крестьянским общинам. Всё имущество республики социализировано и принадлежит им. Политцентр лишь помогает Советам договариваться между собой и планирует деятельность.

Члены партии имеют мало преимуществ по сравнению с обычными гражданами: из партийной кассы им полагается бесплатный паёк и жильё. Непроизводящие классы (духовенство, буржуазия) не имеют права основывать Советы и лишаются голоса. Акты террора против классовых противников режима редки — правительство ИСР пытается завоевать расположение у населения, ведя популистскую политику. Поэтому у «пережитков» есть выбор: либо покинуть республику и лишиться имущества, либо заняться продуктивным трудом.

Благодаря мятежу в Томске, Политцентр получил буферную зону между ними и омским правительством, что позволяет им сосредоточиться на внутренних проблемах и борьбе с черносотенцами Забайкалья. Там постоянно ведутся сражения, в которых Иркутская армия трудящихся показывает себя не с лучшей стороны, но упорно держится уже два года.

С другой стороны, партизанское движение Сибири приобрело такой размах именно благодаря Политцентру. Впрочем, до сих пор неизвестно, какие экономические факторы позволяют Иркутской Советской Республике содержать и свою армию, и партизан по всей Сибири. На что она закупает хлеб у алтайских повстанцев?

БУРЯТСКАЯ НАРОДНО-ДХАРМИЧЕСКАЯ РЕСПУБЛИКА (БНДР)

Всё изменилось в Забайкальском крае, когда из Москвы через Туркестан прибыл отряд Товгана Борзоева — ламы, первым принявшего революцию и получившего от Совнаркома одобрение и средства на организацию революции в Бурятии. После успешного и относительно бескровного восстания против власти Государства Российского он учредил Бурятскую Народно-Дхармическую Республику.

Её программа состоит из синтеза идей марксизма-ленинизма и буддизма. Эта религия объявлена прогрессивной и согласованной с марксистскими принципами. Монастыри изучают красный буддизм для проведения диспутов и готовят подразделения монахов-воинов, обретающих невиданные силы при помощи диалектической медитации и привоев.

Именно здесь отрабатывается модель, которую агенты мировой революции воплотят в буддийских странах: Тибете, Непале и Бирме. БНДР ведёт активную агитацию в Монголии и Забайкалье, склоняя единоверцев к революции и продвигая новое учение среди лам.

Остальные гособразования Сибири относятся к БНДР весьма враждебно: Сибирское Вольготное Земчество обвиняет их в большевизме и уничтожении культуры коренных народов. Забайкальская Диктату-

ра и Верховное Правительство вообще не признают республику за отдельное гособразование. Даже с ИСР дружбы нет, так как у эсеров традиционно плохие отношения со ставленниками Москвы.

ЗАБАЙКАЛЬСКАЯ ДИКТАТУРА

В Забайкалье с самого начала Гражданской Войны безраздельно правил атаман Семёнов. Он выражал лояльность Колчаку, пока тот не утратил власть, а в сентябре 1920 года в Чите объявил о своей полной независимости, документально закрепив то, что случилось по факту. Семёнов провозгласил военную диктатуру и запретил деятельность любых партий. Атаман опирается на всегда верные ему бурятские полки, кочевников, староверские общины и крупное Забайкальское казачье войско, ещё во времена Царской России имеющее славу отбитых отморозков. Любое недовольство жестоко подавляется, зато городское население живёт спокойно.

Хотя экономика гособразования построена вокруг золотодобычи, высокие налоги взымаются с крестьян на содержание армии. Сверх того, Семёнов поддерживает японцев и получает от Империи Восходящего Солнца помощь деньгами, вооружением и войсками. Японцы явно рассчитывают на забайкальцев в грядущем вторжении в Приморье. На самого атамана влияет известная в Сибири аферистка Машка Шарабан. Вокруг неё постоянно случаются необъяснимые несчастья и разрушения.

Семёнову активно досаждают красные партизаны. На 1922 год он планирует против них рейд на север и новое наступление на Иркутскую Республику.

ПРИМОРСКИЙ ЗЕМСКИЙ КРАЙ

В результате череды восстаний против Колчака, породивших несколько гособразований, Дальний Восток оказался отрезан от Омска. Сообщение возможно только по Транссибу, но по нему нельзя перебрасывать войска. Поэтому Приморский край стал жить своей жизнью, признавая при этом власть Верховного Правительства, но на деле пользуясь «вынужденной автономией».

Обосновавшийся здесь генерал Дитерихс не подчинился Одесской Конференции и, уподобившись Минину и Пожарскому, созвал Земский собор, чтобы учредить нового царя взамен отрёкшегося. Собор результатов не принёс: сторонники великого князя Кирилла Владимировича и великого князя Николая Николаевича до сих пор спорят между собой.

В это время сам Дитерихс объявил о создании монархической русской Земской рати, а себя назначил воеводой. Эта армия базируется в Приморье — отсюда она должна выйти на Москву, чтобы освободить Россию от большевизма и других вредных политических учений. Столицей Края стал Хабаровск методом исключения.

Хотя в Приморском земском крае действуют законы Омского Правительства, это единственное Белое государство, выступающее за монархизм. Главной идеологией гособразования стало православие: настоящий паладин Дитерихс считает его единственной опорой народа против численно превосходящего врага. И на примере Владивостока видно, что это действительно может быть решением.

А недругов у Края немало: красные партизаны, японские оккупанты и совершенно непредсказуемые семёновцы. Токио не скрывает своих агрессивных планов и превращает Сахалин в плацдарм для наступления вглубь материка, но САСШ не даёт империи перейти к открытой войне. Воевода Земской рати опирается на Уссурийское казачье войско, но с опаской относится к Амурскому казачьему войску со столицей в Благовещенске. Эти казаки погрязли в анархии и вольнице, а их атаман Калмыков — жуткий разбойник, не пропускающий ни одну возможность пограбить население.

ЗЕЛЁНЫЙ КЛИН

В 1883 году было открыто сообщение грузопассажирских пароходов между Одессой и Владивостоком, сыгравшее ключевую роль в массовом заселении Уссурийского края и некоторых других дальневосточных территорий выходцами из Малороссии. Совершая плавание через Суэцкий канал, Индийский и Тихий океан во Владивосток, одесские пароходы привозили на уссурийскую землю вчерашних крестьян из Полтавской или Киевской губернии.

В результате Февральской революции по этому региону распространяется идеология украинского национализма — т. н. «украинства», попытки конструирования украинской нации как антипода нации русской. Агенты Симона Петлюры прибыли в этот

край и настраивают местное население на войну со всеми, кто отказывает им в «незалежности». Не исключено, что финансирование и поставку вооружения также организуют петлюровцы.

Пока что Зелёный Клин не может похвастаться войском, но у местных есть один козырь в рукаве. За годы, предшествовавшие Перелому, в сёлах и хуторах Зелёного Клина выросло новое поколение ведьм — менее зашоренное и консервативное, перенявшее часть умений у местных традиционных мистиков, таких, как шаманки таёжных народов или китайские колдуны.

СВОБОДНЫЙ ГОРОД ВЛАДИВОСТОК

По результатам Одесской Конференции Владивосток был объявлен свободным городом под протекторатом Антанты. Русские войска обязали перейти под командование администрации Антанты или покинуть город. Во Владивостоке отменили российские законы и быстро приняли законодательство крайне либерального толка. Фактически город превратился в оффшорную зону для иноземных коммерсантов и магнит для авантюристов со всего мира, привлечённых легендами о сокровищах Красной Земли.

Некогда город воинской славы, Владивосток стал обителью торговцев, банкиров, игорных домов, ресторанов и борделей. Генерал Дитерихс делает всё возможное, чтобы сохранить хотя бы культурное и духовное влияние на город, но очевидно, что эта затея провальна. Упадок православия здесь обрёл особо дикие формы. Церковь потеряла всё имущество, а вместе с ним и влияние. Храмы превратились в дома терпимости, клубы для мужеложцев и казино.

Здесь крутятся огромные деньги, что всегда подразумевает преступность и коррупцию. На улицах едва ли не в открытую торгуют оружием, наркотиками и контрабандными товарами. Городом фактически правят национальные мафиозные кланы любого происхождения.

СВОБОДНЫЙ ГОРОД ХАРБИН И КВЖД

Полоса отвода Китайско-Восточной железной дороги (КВЖД) проходит через китайскую Манчжурию. Своеобразной столицей региона является свободный город Харбин, где живут русские железнодорожники под управлением генерала Хорвата, назначенного ещё царём. Подчинённые ему территории местные жители в шутку называют «Хорватией». Генерал признаёт главенство Колчака, но поступает, как и соседи: принимая решения независимо.

Опираясь лишь на «охранную стражу КВЖД», Хорват наводит порядок на вверенной земле и принимает под крыло уставших от хаоса русских и китайцев. Эти меры увеличили население Харбина до 200 тыс. человек. Соседство с Китаем накладывает отпечаток не только на культуру: многие русские горожане изучают традиционные боевые искусства и философию Дао. Гражданская война между китайскими генералами и зверства хунхузов — банд работорговцев и разбойников — не дают скучать.

В окрестностях Харбина ощущается присутствие китайской нечисти — есть многочисленные свидетельства людей о драконах, ци-линях и духах.

ОККУПАЦИОННЫЕ ЗОНЫ

На Дальнем Востоке образованы две оккупационные зоны: японская **Сахалинская** и американская **Полярная.** Японцы установили контроль над Сахалином и ясно дают понять, что не только не собираются его возвращать, но и планируют расширить свою зону влияния. На этом острове действуют японские духи-ками, а попавшие сюда извне люди словно погружаются в грёзу. Предприниматели организуют сафари на фантастических монстров и отдых для богатых господ.

В полярной зоне американцы ввели воинские контингенты во все прибрежные поселения Северного Ледовитого Океана, чтобы обеспечить безопасность своих кораблей на всём маршруте до Мурманска. Впрочем, местные чукчи, традиционно отличающиеся редкостной воинственностью, с луками и копьями нападают на оккупантов. Иногда небезуспешно. Верховное Правительство России намерено вернуть себе эти земли, но пока у него нет сил.

Срединная Империя

Когда в сентябре 1920 года Семёнов объявил о создании Забайкальской Диктатуры, далеко не все генералы ему подчинились. Среди них был и бывший друг атамана, знаменитый барон Унгерн фон Штернберг. Он сформировал в Даурии Азиатскую Инородческую конную дивизию, состоящую из коренных народов Востока, с которыми легко находил общий язык.

Вместе с дивизией он покинул Даурию и направился на юг, в Монголию, оккупированную Китаем. Одним мощным ударом Унгерн наголову разбил десятикратно превосходящую армию противника и ворвался в столицу Ургу.

Первым делом он освободил из плена духовного лидера монголов Богдо-Гэгэна и вернул ему власть над страной. Барон был пожалован титулами «цин-вана» (сиятельный князь) и хана, обычно доступного только чингизидам по крови, со словами «Возродивший государство великий батор, командующий». Богдо-Гэгэн разглядел в Унгерне воплощение Махакалы, грозного демона-защитника буддизма, неудивительно, что вожди местных племён стали боготворить иноземца и присягнули ему в паническом ужасе.

Весной 1921 года Унгерн во главе небольшого отряда, куда входил эскорт лам и сотня тибетских конников, направился в Пустыню Гоби и пропал без вести. Этим воспользовались большевики и ввели в Монголию свои войска из Средней Азии. Не отстали и Белые: атаман Семёнов двинул своих казаков на Ургу.

Пятого июня барон Унгерн появился на границе пустыни и своим отрядом уничтожил все силы, посягнувшие на его владения. Содрав кожу с комиссаров заживо и отправив её в Туркестан, он объявил о создании Срединной Империи в границах Империи Чингисхана во главе со священным Царём, а себя — защитником этой империи. Опираясь на народы Азии, он замышляет поистине грандиозный поход, который должен уничтожить всю Красную Землю.

Тайные общества и организации

Посвящённые в тайны движений люди и высшая нежить часто объединяются в закрытые общества. Каждое из тайных обществ имеет свою функцию и место в Движении, хотя общая цель одна: построение на Красной Земле идеальной модели социума. Тактические же задачи и методы каждая из таких организаций определяет сама, сообразуясь со своим предназначением и действиями соперников. Поэтому трения между тайными обществами внутри одного и того же Движения неизбежны и нередки. Союзы двух объединений даже в рамках одной идеологии возможны, но они носят временный характер. Так что никто не строит иллюзий насчёт их долговечности.

Помимо тайных обществ, естественно, остающихся в тени и действующих максимально опосредованно, существуют ещё и явные специальные организации, выполняющие роль спецслужб, разведывательных и боевых групп. Спецорганизации обычно имеют некую публичную функцию, поэтому они привязаны к конкретным гособразованиям, бюджетам и людям.

Ниже вы найдёте краткие описания тайных обществ и спецорганизаций каждого Движения: что они из себя представляют, какими методами пользуются, какие задачи ставят перед собой и ради чего. Во многом именно от действий тайных обществ и объединений зависит, куда повернёт история Красной Земли.

Помните, что это не исчерпывающий список закрытых организаций. Для вашей кампании вы сообща можете придумать что-то своё или адаптировать реально существовавшие ложи и товарищества под нужды Красной Земли. Некоторые из упомянутых обществ описаны достаточно туманно, чтобы вы или ведущий могли заполнить недосказанности или встроить в историю без натягивания совы канона на глобус сюжета.

Белые

Белое движение с его склонностью к иерархии и традиции представляет собой отличную почву для возникновения закрытых обществ. Поскольку, как правило, в них ведётся реальная работа по реализации Белых идей, члены ощущают себя элитой Движения и просачиваются в любые правительства. Они не скрывают свою причастность к тайным клубам, но и не афишируют этого.

СИДЕРИЧЕСКИЙ СИНКЛИТ

Сидерический синклит был впервые созван в 1921-м году, чтобы объединить лучших оккультистов Красной Земли и скоординировать их действия в одном направлении. С каждым месяцем активность этого общества только растёт.

Для синклита магия — это больше чем очередной вид оружия за Белое дело. Это инструмент возврата утраченных традиций и укрепления духовной сути Красной Земли. Пока большинство оккультистов применяют знания об эйдосах (высших идеях Иного мира) для сотворения регалий, иерархи Сидерического синклита идут дальше. Очень недальновидно сводить к символам лишь начертанные знаки или руны, проводящие сквозь себя силы Абсолюта. Это может быть что-то большее! Используя своё влияние на Белые правительства, они тщательно планируют и претворяют в жизнь символические акты, выраженные в законодательных инициативах, искусстве, военных операциях и куда менее очевидных действиях. Например, ничего не значащая встреча советского командира со слепым нищим при переправе через реку, на которого он даже не обратил внимания, будет стоить ему победы в битве, ведь эта встреча была знаковой. Сидерический синклит наполняет смыслом каждое совпадение, казус и даже действие человека, попавшего в поле зрения этого общества.

На 1922 год Сидерический Синклит состоит из двенадцати лож, каждая во главе со своим мастером. Они подчиняются гроссмейстеру, чья личность неизвестна. Ложи решают чёткие прикладные задачи в рамках своей традиции: например, поиск целей для наиболее эффективного смыслового воздействия, новых алхимических формул и гоэтических ритуалов. Ложа Русских Эпоптов посвящает свои усилия трактовке произошедших событий и симпатическим соответствиям грядущих явлений. Некоторые группы заняты проблемами, не связанными с основной деятельностью: разработкой средств противодействия Чёрным козырным.

ОРДЕН СЕРЕБРЯНОЙ ЛИРЫ

Изначально это было компактное общество, куда входило всего двадцать поэтов-декадентов и символистов, ярких представителей серебряного века русской литературы, подражавших Владимиру Соловьёву — широко известному петроградскому мистику-теологу и поэту, ушедшему в иные миры в первый год двадцатого века. Следуя его тайным заветам, постепенно поэты-символисты все глубже и глубже углублялись в структуру человеческого языка, человеческой мысли и стоящих за мыслеформами символами. Устав от простого воспроизведения окружающей реальности, которое предлагал людям классический реализм, поэты всё глубже погружались в процесс преобразования незримых явлений и подсознательных символов в слова — настоящую магию.

Поэзия стала чем-то большим, чем просто средством эффективной пропаганды — подлинным тайным искусством. В стихах можно зашифровать символы любой сложности, которые начнут разворачиваться в судьбе человека по прочтении им строф.

Однако стихосложение — это верхушка оккультного творчества. Члены Ордена Серебряной лиры настолько овладели символами, что даже сами более не нуждаются в рифмованных строках для передачи своих мыслей — само их действие становится символической поэзией. Именно поэзия действий является Высшим символизмом — когда каждый поступок посвящённого несёт в себе символическую составляющую, даже если со стороны поступок выглядит странно. Общепринятое название для таких поступков-заклинаний — жесты. Знаменитое «хождение по грани» марковцев, когда испытуемый должен пройти вдоль вражеских окопов, декламируя «Ворона» Эдгара Алана По в переводе Бальмонта, на каждом следующем по тексту возгласе «Никогда!» кидая во врагов гранату, — один из подобных жестов, прямолинейный и эффективный.

В течение 1920 года орден разросся до ста двадцати поэтов и после созыва Сидерического Синклита входит в его состав в виде ложи. Как правило, адепты Ордена в жизни являются хозяевами литературных салонов, главами поэтических организаций.

Впрочем, другие Движения вовремя распознали угрозу Серебряной лиры и учредили в гособразованиях иных идеологий аналогичные общества. Авангардисты и футуристы образовали направление Пролетарской Поэзии, востребованное Красными. Среди Черных террористов иногда попадаются поэты-деконструктивисты, переосмысляющие стереотипы через их разрушение.

Вопреки распространённой точке зрения, поэт Александр Блок не состоял в Ордене Серебряной лиры ни единого дня. После петроградского инцидента он пропал без вести.

БРАТСТВО ЗОЛОТОЙ ЦЕПИ

Братство Золотой цепи объединяет мистиков авраамических религий, сумевших выйти за ограничения своих доктрин и узреть единую для всех запредельную Истину. Что царство божие — то, во что верят миллионы, — достижимо на этой земле.

Цель братства — сплочение Белого движения изнутри и устроение его по божественным принципам. Образ цепи выбран неслучайно, он указывает на связь людей между собой, на незримую нить, соединяющую землю и небо, и на оковы, которыми должен быть обуздан хаос. Большую часть времени братья пребывают в глубоком медитативном состоянии (входя в него через зикр, исихазм или углублённое изучение священных книг). В эзотерическом экстазе, они «куют Золотую цепь»: определяют место всех сторонников Белого движения, объединяют их в группы и сцепляют в метафизическую последовательность.

Процесс «ковки» также непосредственно связан с мистикой Белых. Не бывает такого, чтобы оккультист успешно достиг магического эффекта, находясь вне этой структуры. Каждое звено цепи владеет запасом мистической энергии, необходимой для сотворения чудес и заклинаний. Природа и источник этой энергии — величайшая тайна, доступная только высшим иерархам Золотой цепи.

Созерцая Абсолют, члены братства способны видеть через горы и моря, появляться в любой точке Красной Земли и предостерегать ключевых деятелей истории от необдуманных поступков. В отличие от Сидерического синклита, они не чураются прямого вмешательства в сложной ситуации.

ОРДЕН ЖЕЛЕЗНОГО ВЕНЦА

Эта организация совмещает роли офицерского союза и эзотерического клуба. В него входят избранные воины Белых армий, принадлежащие к офицерскому составу одной из Бессмертных Дивизий. На Юге это корниловцы, марковцы, дроздовцы и алексеевцы, на Северо-Западе — ливенцы, в Сибири — каппелевцы. Члены ордена стремятся не просто сберечь традиционные героические ценности и укрыть их от покушения врагов, но и стать их олицетворениями.

Повседневная рутина мужей ордена — это постоянный подвиг, а чтобы подняться на более высокий круг посвящения, нужно принести обет и выполнить его. Значимость в Железном венце определяется исключительно его личными достижениями и свершениями, и хотя каждый вправе запросить от ордена содействия, включая материальное, офицеры редко к ней прибегают.

ПРОЧИЕ ОРДЕНА

Среди других значимых спецорганизаций можно ещё отметить Тевтонский Орден из Риги, который возрождает к жизни обычаи монахов-рыцарей.

Орден Полярной звезды — общество первопроходцев, исследователей неизученных регионов и искателей древних реликвий.

В Государстве Российском набирают популярность Факелоносцы — движение голубоглазых и светловолосых людей, потомков Гипербореи. Они публично сжигают еретические книги, устраивают факельные шествия и прославляют мифические деяния древней цивилизации.

Ложа Нептуна ищет на Красной Земле изумруд, согласно преданию выпавший из короны Люцифера, когда тот проиграл Войну в небесах.

Видящая Коллегия каталогизирует духов иного мира. Благодаря им стало известно о войне Перворождённых с хаосом, проходившей за многие сотни тысяч лет до появления человека. Они узнали об иерархии небесного воинства: что существует шесть армий архонтов, во главе которых стоит стратег-гекатонарх, а конкретно для покорения Красной Земли предназначены две.

Зелёные

Зелёному движению чужд порядок и стремление вознестись над толпой, поэтому тайные общества не играют в нём роль элиты как в других Движениях. Сторонники сами не всегда понимают, зачем они вступили в подобные объединения и относятся к участию спокойно, без пиетета. Как правило, членство в той или иной закрытой группе — это прямое указание хозяев. Более того, никто не считает тайные общества долговременными образованиями.

СТАРЦЫ

Огромную роль в Зелёном движении играют народные суеверия и мистические представления. Тех, кто не побоялся изучить поглубже эти ужасающие

верования, зовут старцами из-за их приверженности древнейшей, самой первой на Земле религии. Впрочем, себя старцы называют провозвестниками Страшного Суда.

После Перелома тысячи приверженцев старообрядчества и полуправославных сект разошлись по всей Красной Земле, призывая биться с душегубами и богохульниками, что отняли у людей Мать — сыру землю. Они несли весть, что настали последние дни мира, и пророчества о наступлении Конца Света и Страшного Суда разворачиваются на глазах. Совсем скоро явится войско Сатаны, поэтому необходимо набирать армию праведных уже сейчас. Воззвания старцев, подкреплённые чарами и тайным знанием, оказались весьма действенными: бунты охватывали целые уезды и губернии. Можно сказать, что благодаря усилиям старцев Зелёное движение обрело свой нынешний вид.

На 1922 год деятельность старцев достигла поистине эпических размахов: большая часть населения Красной Земли уже вовлечена в жуткий поехавший хоровод, а сила продолжает прибывать. Когда провозвестники всё же огласят приход Судного Дня, из глубин этой клокочущей массы вырвется нечто ужасающее, невиданное! По сравнению с ним вся предшествующая смута покажется просто неурядицами.

Роль общества старцев в Зелёном движении огромна: они наставляют миллионы людей и дают советы вождям, полководцам, главам сект и простым обывателям. Призывы к насилию, чтобы дать бой Антихристу, — слишком абстрактная цель. Старцы просто накапливают злобу, собравшуюся в людях, и готовы выплеснуть этот яд на врага в любой момент. Они будто бы настаивают вино гнева, размешивая в гигантском чане мысли и чаянья людей, приправляя варево волшбой Иного мира.

ВОЛЧИЙ СКИТ

Это тайное общество весьма малочисленно, особенно с учётом абсолютных значений входящих в Зелёное движение людей и умертвий. Его составляют исключительно вурдалаки, переборовшие взаимную неприязнь и объединившиеся против угроз Земли-Матушке. Волколаки по уровню подготовки и личной силы на голову превосходят обычную высшую нежить Зелёных. Они поодиночке противостоят существам более высоких категорий (духи, апокалиптические чудовища), и численно превосходящим противникам. Они также проводят разведку и уничтожают вражеских полководцев.

Далеко не каждый вурдалак приветствуется в этом обществе: вступить в него могут только мертвецы, чей мистический талант связан с оборотничеством. Новичок должен пройти испытание поединком, но на самом деле так никогда не бывает: на кандидата нападают всегда несколько действующих членов Волчьего скита.

Самые могучие скитники становятся Волчьими Пастырями — хранителями Волчьего Закона, священного для оборотней.

ОФЕНИ

Офени — странствующие купцы, коробейники, чья история теряется в глубинах веков Русской земли. Их сложно назвать организацией, поскольку нет ни структуры, ни субординации, но тем не менее бродячие торговцы успешно превратились в закрытое общество с неписаными правилами и особым тайным языком — «феней».

Когда грянул Перелом, офени, которые продолжали своё дело лишь в глухих регионах страны, непостижимым чутьём поняли, что настало их время. И вот уже снова по большакам Красной Земли пустились люди с огромными коробами — картина совершенно немыслимая для начала 20-х годов XX века. Офени, как встарь, разносят по городам и сёлам полезные товары, лубочные картины и образа.

Те из них, кто не бросил ремесло или не превратился в полукриминальных бродяг, переосмыслили опыт, накопленный поколениями, и собрали его во всеобъемлющую идею Тропы — квинтэссенцию всей жизни коробейников, пролегающей через сердца людей. Встать на Тропе немыслимо — вечное странствие превыше всего, даже если оно охватывает всего пару деревень. Один из офеней на вопрос, зачем он столько лет бродит по одному и тому же маршруту, с гордостью ответил, что его обет — «обходить мiр дозором, следить, чтобы всё шло своим чередом».

Главная задача «ордена» Офеней — консолидировать общество, сделать его монолитным. Этого можно достичь, разнося по деревням артефакты единой культуры. Однако после Перелома продажа лубков, икон и деревянных игрушек делается не ради просве-

щения и досуга. Все товары офеней имеют сверхъестественные свойства: позволяют коробейникам ощущать всё, что происходит вокруг, и очень ненавязчиво влиять на поведение новых владельцев. Офени с великой тщательностью изготавливают эти артефакты и накладывают мощные и вязкие, как болотная трясина, чары. Мало кто способен бороться с искушением приобрести заговорённый предмет у бойкого торговца — и вот незадачливый покупатель уже на крючке. Все его желания и тайные помыслы скоро откроются опытному колдуну.

В городах услуги офеней не востребованы, но хитрые «колобродники» нашли себе рынки сбыта. В Красных гособразованиях охотно расходятся бюсты вождей революции, а в Белых — оккультные побрякушки.

СКИТ ЛЫСОЙ ГОРЫ

В ночь на первое мая 1919 года в 18 километрах от Тамбова колдуньи и чернокнижники провели небывалый по своей энергетике и масштабам шабаш. Несколько ведьм остались там постоянно и организовали Скит Лысой горы. Все они преисполнились одной целью: наводнить Красную Землю нежитью, удавить с её помощью все остальные Движения и сделать нежить равноправными хозяевами наравне с людьми. Ведьмы должны приготовить людей к тому, что упыри будут существовать вместе с живыми, что они им не враги, а в дальнейшем — друзья. Нужно лишь убить в себе ложную брезгливость.

На себя скит взял роль посредника между двумя мирами: одной рукой ведьмы создают толпы упырей и направляют их на врагов, другой — учат сторонников Зелёного движения заговорам от умертвий и мастерить обереги, делающие носителей невидимыми для упырей.

Ведьмы скита не прячутся от людей и не делают тайны из своего существования, но тщательно скрывают свои истинные намерения. Стоит их соплеменникам понять, что они замышляют, — им придёт конец. Особенно ведьмы Лысой горы опасаются других тайных объединений Зелёных, поскольку им-то вполне хватит сообразительности распознать заговор. Вряд ли живые люди одобрят будущее, в котором Красную Землю унаследуют не люди, а мерзкая нежить.

ПРОЧИЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ

Число Зелёных обществ весьма велико, что обеспечено бесконечным многообразием исконных языческих традиций, присущих народам бывшей Российской Империи. Ведьмы, чернокнижники, шаманы, колдуны — каждый из них может состоять в шабаше или круге, собранном ради выполнения насущных задач. Однако эти общества редко действуют в масштабах всей Красной Земли.

Отдельно следует указать стражей Байкала и Тунгусситов. Первые отдали свою жизнь охране озера, напрямую соединяющего Красную Землю и мир Иной, но сейчас в состоянии раскола. Вторые стремятся обрушить на головы врагов огненные горы с небес, воссоздав феномен Тунгусского метеорита.

Красные

Вопреки распространённой точке зрения, не все спецорганизации Красных культивируют внутренний порядок и коллективную ответственность за результаты работы. В одних приветствуют личную инициативу, а в других царит атмосфера недоверия и доносительства. Есть товарищества, обходящиеся без бюрократии и внутренней документации. Пожалуй, единственной общей чертой можно назвать активное использование достижений Новой науки.

ВЫСШИЙ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ

Чтобы понять Новую Науку, нужно изучить её корни. Высший Экспериментальный Институт занимается именно этим. Для советского руководства и коллег члены ВЭИ — талантливые служители пролетарской науки. На самом деле, только они и занимаются Новой наукой по-настоящему, остальные работающие на этом поле учёные лишь экспериментируют вслепую, воспроизводя чужие методики.

ВЭИ представлено во всех научных коллективах Красных гособразований. Его задача, конечно же, добиться превосходства Красных над остальными за счёт массового внедрения достижений Новой науки. Этого можно достигнуть, изменив вид homo sapiens через тотальную некробиотизацию и ограничив попадание устройств Новой науки в руки врагов революции. Третьим пунктом необходимо учредить надгосударствен-

ную коллегию некробионтов-учёных, направляющих развитие всех обществ по справедливому пути.

Институт имеет досконально проработанный план действий на десять лет вперёд, предписывающий развитие разных направлений Новой науки в гособразованиях. Тверской филиал ВЭИ под управлением Владислава Эдмундовича Дзержинского изучает технологии воздействия на человеческую психику. Филиал института в Народовольске — новые способы очистки рубедина и ниши применения. Царицынский и Брянский — разработку гиломорфного транспорта. В УрНР активно пускают устройства Новой науки в массовое производство и товары широкого потребления. Уральский НИИ биоэнергетики аномальных явлений и Ноосферы (НИИ БАЯН) исследует аномальные феномены и использует свои знания для обуздания природных явлений и хтонических порождений.

СПЕЦОТДЕЛ ВЧК РССР

Спецотдел — секретное подразделение ВЧК по борьбе со сверхъестественными преступлениями против Советской России. Официально оно принадлежат к разведке, что обеспечивает отдел достаточным уровнем секретности и избыточными ресурсами, а сотрудникам даёт свободу действий. Как и любая классическая «спецслужба», спецотдел не лишён недостатков: интриг с доносами, бюрократизма и подсиживания.

Задачи Спецотдела разнообразны: борьба с эзконтрами (эзотерическими контрреволюционерами), ведение документации по аномалиям, секретные операции. Агенты этой организации получают разностороннюю подготовку и доступ к устройствам Новой науки, собранным под конкретную функцию.

ОРДЕН КРАСНОГО ЗНАМЕНИ

Неофициальное сообщество кавалеров высшей награды РССР, выдающихся красных командиров и комиссаров. Своей целью Орден ставит победу Революции на Красной Земле и во всём мире.

Высшее военное руководство официально не признаёт этого общества. Однако оно опирается на поддержку орденоносцев, а среди военных ходят слухи о загадочном престижном братстве. Чтобы попасть в него, кандидат должен быть кавалером одноимённой награды, иметь поручителей и пройти инициацию. Это даёт как привилегии — доступ к широкому спектру оружия и техники, отборному личному составу, — так и обязательства. Носители ордена служат на наиболее ответственных и опасных участках фронтов, кольцом охватывающих Советскую Россию. Они часто проводят смертельно опасные и самоубийственные военные миссии.

Статус боевого брата зависит от числа полученных им орденов Красного Знамени. Особенно ценные товарищи Ордена, что пали в бою, удостаиваются некробиотизации и таким образом полностью побеждают смерть.

Внутри Ордена практически не существует карьеризма и доносительства — только дух здорового соревнования.

ПРОЧИЕ ТОВАРИЩЕСТВА

В Красном движении существуют и другие организации. Закрытая ячейка Богостроителей проталкивает в РССР реформы общества, которые должны создать Нового человека. Несмотря на распространённость этой доктрины, лишь немногие претворяют планы богостроителей в жизнь.

На Урале действует бывший Императорский корпус горных инженеров, ведущий интенсивные исследования природных явлений. Помимо непосредственно геологической разведки «Горное общество» ищет способы поставить на службу Красному движению древние силы духов и богов, спящих во глубине уральских руд.

На Дальнем Востоке набирает силу недавно образованная секта Красного лотоса, члены которой экспериментируют над сочетанием восточных единоборств и некробиотических привоев.

Глубоко в тылу Балтийского герцогства действует сестринство Спидолы — организация, состоящая исключительно из женщин, на которых возложены карательные миссии и террор гражданского населения. Как и Горное общество — это организация смешанных «цветов».

Агенты Ижевской товарищеской артели №4 всецело посвящают себя созданию устройств Новой науки, выводящих из строя другие изобретения Новой науки.

Чёрные

О Чёрных спецорганизациях известно крайне мало. Конспирация в них настолько сильна, что зачастую участники даже не знают о своей принадлежности. Однако есть и исключения.

ОРДЕН ЗМЕЯ

Таинственный орден Змея считает себя наследником первых гностических офитов-змеепоклонников. Их учителем была неизвестная сущность, которая явилась своим послушникам в облике Змея — первого искусителя. В интерпретации иерархов ордена он не был злодеем, а, наоборот, просветителем, открывшим человеку истину. От него идут тайные знания и завет уничтожать всё созданное творцом.

Собственно, это и является конечной целью ордена. Ни аскеза, ни полная отдача своим порокам не подходят для решения этой проблемы: только тотальная война и террор против Кеномы (тварного мира), воплощённой в виде власти. В ход идёт всё: разжигание бунтов, убийство правителей и чиновников, распространение панических слухов, поджог запасов, разрушение плотин, отравление колодцев — вот лишь некоторые методы из огромного арсенала ордена, используемые им с древних времён. Обрушивая царства земных властителей, они ослабляют и хватку архонтов, заточивших человека в тюрьму яви и не дающих ему обрести полную свободу.

Нет такого крупного города, где не было бы агентов ордена Змея, но, с другой стороны, они сами редко догадываются о существовании друг друга. Искусно используя человеческие слабости, орденоносцы выставляют виновными тех, кого невежественная толпа ненавидит больше всего: «буржуев», евреев, знахарей, «вражеских шпионов». Это позволяет им выходить сухими из воды.

НИГИЛ

НИГИЛ — террористическая организация анархо-нигилистов, запрещённая на территориях РССР, УрНР, Югороссии, Северной России, Верховного Правительства и двадцати двух других государственных образований. НИГИЛ выстроен вокруг доктрины полного отрицания и основной его метод: беспощадный террор в наиболее гротескном, наглом и зачастую бессмысленном виде. Распыление ядовитых газов, умопомрачительные автомобильные погони в городах с беспорядочной стрельбой, экспроприации имущества с последующим уничтожением изъятого, убийства (и чем больше охраны и свидетелей, тем лучше) и иные акции устрашения — это почерк НИГИЛ.

Чёрные террористы редко задействуют арсенал своих сверхъестественных способностей. Они делают ставку на технический прогресс и эксплуатируют достижения человечества для своих актов, такие, как синематограф и радио, получившее в 1922 году распространение на территориях Красных гособразований. Известны случаи, когда злоумышленники вещали по радио цитаты из программного анархического труда «Воруй — убивай» или подменяли ленты в кинозалах на пропагандистский фильм «Грохот маузеров».

Несмотря на все попытки властей бороться с этой организацией и попытки её запретить, НИГИЛ остаётся на слуху у многих обывателей, распространяя о себе информацию по сарафанному радио.

ЧЁРНЫЙ СГОВОР

Это уникальное сообщество криминального мира включает в себя людей, разделяющих гностическую философию и живущих по воровским законам. Сговор объединил ряд заметных фигур преступного мира и поставил перед собой цель использовать воровские навыки его участников для низвержения всех искусственных политических режимов и создания на их месте вольного общества, живущего по единственно подлинным, присущим людям от природы законам — т. н. понятиям.

Личное имущество, кроме самого необходимого, членам организации иметь запрещено. Всё финансирование операций Сговора происходит из общей кассы — «общака». Друг друга члены Сговора узнают по воровским татуировкам, обозначающим не только принадлежность к организации, но и статус в ней.

Но Сговор не зациклен лишь на криминальной эстетике. Его участники проникают в строго охраняемые хранилища золотых запасов, склады устройств Новой науки, кладовые оккультных артефактов и ведьмовские схроны. Всё это делается с особой дерзостью и шиком, словно в насмешку. Благодаря этим людям процветает чёрный рынок Красной Земли.

ПРОЧИЕ ОБЩЕСТВА

Московский орден Новых Тамплиеров возрождает практики реально существовавшего рыцарского ордена. Его участники занимаются тем, за что храмовники были в своё время распущены и казнены: содомию, сребролюбие, идолопоклонство и подмешивание праха кремированных людей в пищу.

«Орден Чёрной матери» состоит полностью из женщин, а руководят ячейками сильнейшие из дам, наделённых даром ирреализма. Первоочередная цель Ордена — освобождение Женщины (с большой буквы в значении мировой силы) от тысячелетнего гнёта патриархального общества и тотальная эмансипация. Дочери Чёрной матери практикуют подлинное раскрепощение и создают мироустройство, где женщина — не рабыня, но госпожа.

Общество Мятежного духа пытается воспитать «нового человека», или сверхчеловека, через полное отрицание существующих норм морали и религиозных заповедей.

Штаб Духонина

Существует легенда, что по железным дорогам Красной Земли мчится особый состав. Из паровозной трубы вырывается пламя, вместо фонарей сияющие черепа, кочегарами трудятся то ли призраки, то ли скелеты в форме, то ли обычные люди, но только умершие ранее. Штаб Духонина всегда прибывает стремительно и трогается, за мгновения набрав полную скорость. Нет никаких документальных свидетельств, что загадочный штаб Духонина существует, но есть показания очевидцев и активно поддерживающая себя городская легенда.

Никто не знает ни целей штаба, ни его связи с Движениями. Когда состав появляется на станции, члены экипажа приглашают в вагон для проведения беседы одного конкретного человека, который всегда оказывается на перроне как раз в нужный момент. Некоторые из шагнувших за порог возвращаются, другие — нет. Те, кому удаётся покинуть вагон, рассказывают, будто их спрашивают о глупых и давно забытых поступках, о нерешённых проблемах и прочих малозначащих вещах. И один вопрос звучит всегда: что удерживает приглашённого человека на Красной Земле?

Удивительно, что никому из других участников железнодорожного движения не удавалось повстречать штаб Духонина на перегонах. Командиры многих поездов, решивших догнать или поймать «литерный составъ Ѣ1» (как его иначе называют некоторые), с удивлением обнаруживали себя на других дорогах в чужих гособразованиях. Есть слухи, что какая-то тайная сила, закрытая организация смотрителей путей, постоянно следит за тем, чтобы штаб Духонина получал самый высокий приоритет на дорогах Красной Земли и избегал коллизий в процессе. Поэтому всегда и везде, от Гродно до Владивостока, этот поезд прибывает ровно по расписанию.

Приложение

Двенадцать сословий

ДВОРЯНСТВО

Дворяне — это служилое сословие дореволюционной России. Неправильно считать всех дворян потомственными землевладельцами: задолго до Революции титулы стали выдавать за личные заслуги. Те немногие, кто не покинул Красную Землю, сделали это во имя своей чести. Честь — это главное для дворянина, и, хотя по всей Красной Земле дворянство упразднено, внутреннее достоинство искоренить невозможно.

Призыв: демонстрация доблести и высоких моральных качеств, понимание всевозможных наук и светских традиций, твёрдость слова, неожиданные союзники в неожиданных местах.

Навязывание: когда надо защитить «честь мундира». Аспект негативно влияет на попытки найти общий язык с простыми рабочими и маргиналами, особенно в революционных гособразованиях, и адаптации к изменениям на Красной Земле. Незнание простых вещей из-за жизни со слугами.

ДУХОВЕНСТВО

Ещё один осколок Старого мира — профессиональные служители разнообразных религиозных культов. Независимо от конфессии: магометане, иудеи, православные христиане или даже шаманы малых народов Сибири — все они относятся к отдельному сословию.

Призыв: демонстрация высоких моральных качеств и ценностей, понимание религиозных доктрин, учений, трактовка писаний. Умение трактовать происходящее в свою пользу и убеждать людей.

Навязывание: межконфессиональные конфликты, дискриминация в революционных гособразованиях, открытые гонения и запреты веры. Низкая приспособляемость к изменениям Красной Земли и выживанию вне цивилизации, труду. Духовенству присущи косность и традиционализм, невозможность отказаться от парадигмы.

ИНТЕЛЛИГЕНЦИЯ

Разночинная интеллигенция — основная думающая прослойка общества. Воистину, без их идей и ораторских способностей общество просто погибло бы! Если бы не их горячая воля к изменению несправедливого мира и безграничная вера в силу собственного разума, Красная Земля никогда не приобрела бы свой сегодняшний облик.

Призыв: знание нетривиальных фактов, событий и явлений, умение работать с текстом и макулатурой, логичность и иногда находчивость, знание дискуссионных и демагогических приёмов.

Навязывание: Непривычны к физическому труду, конфликты с деревенскими и горе от ума в самом широком значении, отсутствие некоторых бытовых и тривиальных знаний.

КАЗАЧЕСТВО

Казаки — особое воинское сословие дореволюционной России. Это прирождённые бойцы с древними воинскими традициями, уходящими в глубь веков. Их бесстрашие известно повсюду, и ни одна из войн Красной Земли не обходится без них. Присущий казакам уклад не позволяет отнести их ни к пролетариату, ни к буржуазии. Они находятся между противоборствующих полюсов, проливая кровь за каждое движение. Зачастую линия фронта проходит прямо через их семьи, разделяя братьев, отцов, сыновей.

Призыв: когда нужно продемонстрировать воинскую доблесть, бесстрашие, джигитовку, пригрозить кому-то. Казаки — в какой-то степени целая каста, поэтому этот аспект может положительно сыграть при общении с другими казаками или представителями военного сословия.

Навязывание: обратная сторона жестокости — недоверие, настороженное отношение, не в последнюю очередь подогреваемое самобытностью самих казаков и их уклада. Обратная сторона бесстрашия — безрассудность. Также казаки не привыкли прощать обид.

КРЕСТЬЯНЕ

Крестьяне обладают крепким здоровьем и выросли в деревнях, разбросанных по самым дальним уголкам Красной Земли. В эту категорию также относятся все те, кто занимается традиционным промыслом: охотой, рыбной ловлей и собирательством. Такие люди встречаются как среди коренных народов, так и среди русского населения, в особенности некоторых

его субэтносов. Их повседневная жизнь бесконечно далека от цивилизации, что даёт им значительные преимущества на Красной Земле, отринувшей цивилизованность. А их глубокое понимание природы позволяет им лучше других осознать чуждые процессы, творящиеся в ней. Внутри крестьянства существует множество разновидностей, но все они примерно сходны в том, чем наделила их природа.

Призыв: умение выживать в малонаселённых пунктах и в дикой местности, прагматизм, знание традиций и обычаев, демонстрация выносливости и силы. Способность к нудной работе.

Навязывание: конфликты с городскими, предельная простота и непосредственность, неграмотность.

Помимо «середняков» есть ещё два субкласса: беднота и кулаки.

БЕДНОТА

Крестьянская беднота, голь, батраки — самый многочисленный слой Красной Земли. У них никогда ничего не было, поэтому им и нечего терять. Что бы ни произошло в будущем, оно будет к лучшему. Бедняки озлоблены войной и её тяготами, и только впитанная поколениями привычка терпеть помогает им выжить.

Призыв: как у крестьян плюс обострённое чувство землячества, стойкость к лишениям и потерям.

Навязывание: как у крестьян плюс дискриминация, плохая гигиена, крайняя нужда или постоянная нехватка средств.

КУЛАЧЕСТВО

Кулаки — это фактически крестьяне, добившиеся успеха в своём классе: настолько, что предоставляют работу на своих наделах наёмным крестьянам и уже не занимаются земледелием лично. Кулаки активно лезут в коммерцию, торгуют с городами сельскохозяйственными товарами, ударяются в ростовщичество. В зависимости от целей и уровня влияния тяготеют как к «середнякам», так и к сельской элите с эксплуататорскими замашками.

Призыв: добыть средства, найти в карманах ещё немного мелочи или барахла, договориться на приемлемых условиях или найти оговорку в приказе. Умение оценивать сложность задачи и координировать исполнителей.

Навязывание: общение с простыми рабочими и маргиналами, дискриминация в революционных гособразованиях. Отсутствие взаимопомощи и зависть. Кулаки редко способны оказать безвозмездную услугу.

КУПЕЧЕСТВО

Представители купеческого сословия, основа буржуазии, столетиями развивали экономику дореволюционной России и уже почти привели её к процветанию, но тут она рухнула. Купечество, которое не покинуло Красную Землю, имеет здесь определённый меркантильный интерес. Они ведут дела на свой страх и риск в небеспочвенной надежде на сверхприбыль.

Призыв: доступ к заначкам, финансам, прекрасно чувствует рыночную конъюнктуру, имеет связи с государственными структурами и конторами, мимикрирует под различные классы общества.

Навязывание: жадность и прочие низкие моральные качества, недооценка «чести» и других человеческих принципов. Меркантилизм, излишняя рациональность, дискриминация в революционных гособразованиях, неумение выживать в дикой местности.

ЛЮМПЕНЫ

Люмпен-пролетариат, деклассированные элементы, босяки — это обитатели городского дна. Ещё до Революции тысячи людей существовали вне системы: потомственные воры, мошенники, просто несчастные, выброшенные судьбой на самое дно социума. Они выросли на улицах и привыкли надеяться только на себя, жить обманом и ни в чём не доверять презирающему их обществу. Стоит ли говорить, что хаос Красной Земли породил ещё больше таких типажей?

Призыв: выживание в урбанизированных населённых пунктах, умение не травиться третьесортными пищевыми продуктами и алкоголем, знание преступных традиций, обострённое чувство землячества.

Навязывание: безграмотность и необразованность, стигматизация, низкие моральные качества. Маргиналы не умеют жить в дикой местности, копить и точно рассчитывать деньги.

МЕЩАНЕ

Мещане составляют основную массу городского населения Красной Земли: мелкие чиновники, служа-

щие, прислуга. Их привычный образ жизни полностью разрушен войной. Не имея ни крупного капитала, ни экстраординарных талантов, они привыкли полагаться только на собственную хитрость и жить надеждой на то, что всё как-нибудь образуется.

Призыв: у мещан высокая приспособляемость к изменениям на Красной Земле и незнакомым условиям. Они умеют собирать и распускать слухи, находить нужных людей и влиять на них, понимать их стремления.

Навязывание: низкая пассионарность, неумение жить вне условий комфорта, трусость и конфликты с деревенскими. Согласно законам исторической неотвратимости, в неспокойные времена мещане первыми получают на орехи, причём ото всех.

РАБОЧИЕ

Рабочий класс — главная действующая сила революции и прогресса. Для них мир — это машина, и если она перестаёт работать, её надо переделать или создать новую. Их мозолистые руки привыкли как к станку, так и к штыку. Многие рабочие уже давно хотели бы отложить винтовку и вернуться к мирному труду, но, пока революция не победила по всей Красной Земле, они не считают себя вправе сделать это.

Призыв: умение методично работать, не выбиваясь из ритма, выносливость и сила. Рабочие люди быстро находят общий язык с техникой и имеют обширную базу практических знаний. Навязывание: при общении с менее маргинальными классами, дискриминация в контрреволюционных гособразованиях, недоверие ко всему оккультному, иррациональному и религиозному.

САМОРОДКИ

Есть люди, не затронутые окружающей средой. Эти люди как самородки — делают себя сами, формируя личность, как считают нужным. Традиции семей не передаются им или не имеют ценности, поэтому такие люди — прирождённые авантюристы. Биография каждого из таких искателей приключений уникальна, двух похожих историй не найти. Поведение самородка не выдаёт классового происхождения, оно вписывается в принятые лекала.

Поскольку формулировка такого происхождения размыта, то сложно подобрать условия однозначного призыва или навязывания этого аспекта. Опишите самостоятельно негативные и позитивные проявления самородка, отражающие его уникальность.

Примеры самородков из массовой культуры: М. В. Ломоносов, К. Э. Циолковский, Я. В. Брюс, И. Кулибин.

Типажи и образы

Здесь представлены архетипы персонажей, которые вы можете взять за основу при создании своего альтер эго или антагониста (для персонажей под управлением ведущего). Помните, что это всего лишь примеры и идеи. Только вы можете сделать персонажа уникальным.

АГИТАТОР

Этот персонаж ведёт людей за собой не ради собственных амбиций, а для воплощения идеалов Движения. Хаос и безвластие — лучшее время для тех, кто готов направить народные массы и сделать из них «электорат» для Движения. Своей необычайной силой духа агитатор превращает толпу в общество, готовое исполнять замыслы сущностей из Иного мира.

Это может быть пламенный революционер, до перелома занимавшийся распространением листовок, художник ОСВАГ (Осведомительного агентства), перехожий калика, вещающий о приходе последних времён, или декадентствующий философ, ведущий лекции о торжестве сверхчеловека над жалкими ограничениями реальности.

Ключевые умения: *характер*

Полезные умения: *смекалка, чутьё, хитрость*

Происхождение: **РАБОЧИЕ, ДУХОВЕНСТВО, ДВОРЯНСТВО, МЕЩАНЕ, ИНТЕЛЛИГЕНЦИЯ**

Цвет: любой, ранг поборника

Трюки: плюсы при общении с толпой, силе убеждения или к защите от вражеской пропаганды.

Посвящение: не требуется.

АРТИСТ

Без культуры человек деградирует, а это значит, что кем бы ни был представитель сферы искусств, Красной Земле нужны его таланты. Страсть артистов, горячая кровь и выжигающий сердца глагол — та Правда, что они несут своим творчеством, и те образы, что рождаются в умах зрителей. Петроградская поэтесса, антрепренёр, медвежий комедиант, художник-баталист, балерина, архитектор или имажинист — сюда входят все эти типажи и профессии. Путешествуя по Красной Земле, артисты несут просвещение, или хотя бы эмоциональную разрядку в разные города и сёла.

Ключевые умения: *характер, мастерство*

Полезные умения: *смекалка, хитрость*

Происхождение: **ИНТЕЛЛИГЕНЦИЯ, МЕЩАНЕ, РАБОЧИЕ, КУПЕЧЕСТВО**

Цвет: любой, ранг сочувствующего

Трюки: бонусы к созданию преимуществ от своих трудов

Посвящение: не требуется.

АТАМАН

Атаман — предводитель степных народов, военачальник банд и даже армий. Атаман личным примером демонстрирует презрение к смерти, ведёт войска в бой и сражается в первых рядах. В сече ему нет равных, а без его глубокого понимания тактики и стратегии вверенные люди пропали бы в первой же стычке. На Красной Земле люди с такими талантами не останутся без дела!

Ключевые умения: *рукопашная, характер*

Полезные умения: *стрельба, мощь, выживание*

Происхождение: **КАЗАЧЕСТВО, ЛЮМПЕНЫ**

Цвет: белый, зелёный, чёрный

Трюки: отражающие определённые стили ближнего боя, лидерские качества или стойкость в сражении.

Посвящение: не требуется.

БЕСПРИЗОРНИК

Лишённым дома, заботы или каких-либо родственников, беспризорникам ничего не остаётся, кроме как выживать. Воруя хлеб, подрабатывая неквалифицированным трудом, играя в напёрстки, стряхивая барахло с прохожих, что сунулись «не в тот район», и убегая от городовых, можно лишь влачить жалкое существование. Беспризорнику нечего терять, а значит, он легко отправится в путешествие или навстречу неизведанному, не боясь опасностей — в крайнем случае он от них убежит.

Ключевые умения: *проворство*

Полезные умения: *выживание, рукопашная, хитрость, чутьё*

Происхождение: **ЛЮМПЕНЫ, БЕДНОТА, РАБОЧИЕ, МЕЩАНЕ**

Цвет: чёрный, красный

Трюки: отражающие воровские качества, скрытность и осведомлённость о событиях вокруг, способности быстро сбежать от преследования.

Посвящение: не требуется.

Этот шаблон также подойдёт для полноценных криминальных личностей с поправками на ремесло и нишу в преступной иерархии.

ВЕДУН

Народный целитель, знахарь, чаклун и ведьма — это всё грани одного и того же образа. До Перелома, возможно, вы обучались мастерству зельеварения, собирали целебные и ядовитые травы, выслеживали дикого зверя и делали наговоры. Однако Перелом подарил вам подлинное ощущение чародейского могущества. Используя диковины, зелья, клейма и силы духов, что обитают кругом, вы начинаете постигать истинную суть вещей и пожелания Земли.

Ключевые умения: *мощь, выживание*

Полезные умения: *характер, чутьё, мастерство, хитрость*

Происхождение: **КРЕСТЬЯНСТВО,** в том числе иноземцы

Цвет: зелёный попутчик

Трюки: положительная репутация у некоторых групп людей, трудовой профиль (ухаживать за скотиной, привораживать неверных любовников, собирать растения)

Посвящение: первая ступень.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Для такого персонажа необъяснимое — это загадка, которую необходимо раскрыть и сделать достоянием общества. Он прикладывает все свои обширные знания, чтобы разобраться в сути магии: бесконечно исследует и каталогизирует механизмы Новой науки или, сбив ноги в кровь, разыскивает древние курганы, расшифровывая начертанные на них петроглифы. Некоторые исследователи ударяются в поиск редких трав, охотятся на невиданных зверей и добывают фантастические минералы. Когда учёный, наконец, разгадает тайну потусторонних сил, он не остановится на этом и найдёт другую загадку.

Ключевые умения: *смекалка, мастерство*

Полезные умения: *выживание, чутьё, проворство*

Происхождение: **интеллигенция, самородки, дворянство**

Цвет: сочувствующий Белым и Красным

Трюки: отражающие специальность учёного и его профиль, возможно белый или красный мистический дар, полученный в результате эксперимента или удачной находки.

Посвящение: не требуется.

Этот шаблон подойдёт для исследователей и учёных разных профилей: спелеологов, археологов, религиоведов. Даже учителя и преподаватели могут быть реализованы через этот типаж.

КОЗЫРНОЙ

Такое название носят ирреалисты, что по всем признакам должны давно гнить в земле, но лежать спокойно отказываются. Некоторые называют их макабристами, хлыщами и пламенниками, а эзотерики Белого движения связывают их с бароном Субботой. Суть одна — это человек, обманувший фундаментальную истину реальности: то, что живо, должно умереть. Козырные — это шальные карты Чёрного движения, их самые сильные агенты и источники всех умопомрачительных странностей, связанных с анархической активностью.

Ключевые умения: *проворство*

Полезные умения: *стрельба, характер, чутьё, смекалка, хитрость*

Происхождение: **люмпены, беднота**

Цвет: чёрный фанатик

Трюки: лидерские качества, склонности к обману, эмпатии и запугиванию, стойкость к психическим воздействиям.

Посвящение: третья ступень

КОМИССАР

Выдвинутые революцией в первые ряды комиссары отдают себя без остатка на благо трудового народа. В каждой воинской части, на каждом предприятии, в коммуне и совхозе, на любой стройке и на всяком важном участке Красные комиссары ведут за собой рабоче-крестьянские отряды и следят за соблюдением революционной дисциплины. Слово комиссара — закон. Их убеждённость в правоте своего дела не знает преград, а несгибаемая воля вошла в легенды.

Ключевые умения: *характер, стрельба*

Полезные умения: *чутьё, смекалка, мастерство*

Происхождение: **интеллигенция, самородки, рабочие**

Цвет: красный поборник

Трюки: бонусы к запугиванию и наведению дисциплины среди солдат и простого люда (в том числе и с отрядами), прекрасные способности к планированию операций, **мистический дар.**

Посвящение: не требуется.

МИСТИК

Персонаж — наследник древней оккультной практики и обладает силой, дающей безграничную власть над Красной Землёй. Используя могущественные ритуалы, мистик заставляет служить себе духов стихий, ангелов и демонов. Современные оккультисты являются преемниками традиции постижения Иного мира, начатой ещё вавилонскими магами и египетскими жрецами и продолженной средневековыми герметистами и эзотериками Нового времени. Перелом поставил их могущество вровень с признанными оккультистами: Папюсом, Сен-Жерменом и графом Калиостро.

Ключевые умения: *смекалка*

Полезные умения: *характер, хитрость, мастерство*

Происхождение: **интеллигенция, дворянство, духовенство**

Цвет: белый попутчик

Трюки: определённая область знаний, включая легенды и малоизвестные языки, связи с оккультными клубами и тайными организациями. Мистики обычно хорошо справляются с расследованием и анализом ситуаций.

Посвящение: первая ступень.

НАРОДНЫЙ МСТИТЕЛЬ

Если справедливость не может быть восстановлена по закону, а власти демонстративно отказываются помочь малоимущим, вам придётся этим заняться лично. Экспроприировать капиталы богатых и отдавать их имущество бедным. Убить убийцу, ушедшего от наказания. Сжечь имение помещика, пившего кровь своих крестьян. Вы станете героем в глазах простого народа, однако наверняка будете официально заклеймены преступником.

Ключевые умения: *выживание*

Полезные умения: *характер, стрельба, мастерство, рукопашная*

Происхождение: **беднота, люмпены, рабочие, дворянство, крестьянство**

Цвет: любой, но представители Белого цвета встречаются реже остальных.

Трюки: обращение с определённым оружием, способности к маскировке и социальной мимикрии, скрытность. Возможно, у такого типажа есть склонности к использованию взрывчатки и налаженные контакты с чёрным рынком. Возможно, **зелёный мистический дар.**

Посвящение: не требуется.

НЕКРОБИОНТ

Вы шагнули за порог смерти и вместо небытия выбрали участь разума, заточённого в оболочке. Вы хоть и не живы в строгом понимании этого слова, но и не мертвы. Вас по-прежнему можно уничтожить и вам необходимо потреблять красный керосин, чтобы функционировать дальше. Бессмертие для вас совсем не прихоть — это способ получить больше силы, увидеть картину мира целиком и понять натуру Красного Движения, применив её на себе.

Ключевые умения: *мощь, мастерство*

Полезные умения: *характер, стрельба, рукопашная*

Происхождение: **рабочие, интеллигенция**

Цвет: красный фанатик

Трюки: отражающие трудовой профиль до прохождения процедуры некробиотизации, таланты в области управления техникой и живыми людьми, бонусы для командной работы.

Посвящение: третья ступень.

НОВОТЕХНИК

Новая Наука открывает перед человеком невиданные возможности, но внедрять их приходится методом проб и ошибок. Нужны люди, готовые сделать своё тело испытательным полигоном, не боясь возможных увечий и даже смерти. Испытатели первыми тестируют некробиотические привои и гиломорфные материалы, дающие пока нестабильные, но уже далеко выходящие за рамки доступного обычным людям способности. При помощи этих сил они сокрушат контру и создадут лучший мир.

Ключевые умения: *смекалка*

Полезные умения: *мастерство, проворство, стрельба, рукопашная*

Происхождение: **рабочие, интеллигенция, беднота**

Цвет: попутчик и сочувствующий Красным.

Трюки: **красный мистический дар.**

Посвящение: вместо мистического дара можно взять первую ступень.

ОХОТНИК

Как правило, это одинокие люди, занимающиеся промыслом, подолгу обходящиеся без человеческих контактов и живущие для себя или ближайшего окружения: семьи, хутора, артели. К охотникам можно отнести как профессиональных егерей, так и поморов, представителей малых народностей, всё ещё живущих традиционным укладом, браконьеров, рыбаков и даже старателей. Дикие регионы, конечно же, таят сейчас немало опасностей, но кто-то ведь должен это делать? Должен быть такой человек, в чью задачу входит проверять схроны и предупреждать деревни о появлении в лесу новой банды партизан или чего-то пострашнее.

Ключевые умения: *выживание*

Полезные умения: *стрельба, мастерство, чутьё, проворство*

Происхождение: **крестьянство,** в том числе иноземцы, **дворянство, казачество, беднота**

Цвет: сочувствующие белым, зелёным

Трюки: связанные со следопытством, охотой на определённый тип дичи или монстров, терпеливость и способность поддерживать здоровый климат в очень ограниченном коллективе.

Посвящение: не требуется.

ПЕРВОПОХОДНИК

Он был с Белым Движением с первых дней его существования и останется до последнего мига своей жизни. Это благородный воин, чьим наиболее грозным оружием являются внутренняя дисциплина, героизм и глубокая искренняя вера. Лишённый страха смерти и не цепляющийся за свою бренную оболочку, он готов вынести любые тяготы и лишения во имя торжества Белого дела.

Ключевые умения: *характер*

Полезные умения: *рукопашная, стрельба, мощь, выживание*

Происхождение: **дворянство**

Цвет: белый поборник

Трюки: стойкость к лишениям (непогода, голод, химические атаки), героические качества, **мистический дар.**

Посвящение: не требуется.

СВЯЩЕННИК

Действующий служитель культа, в тяжёлую годину не бросивший своей веры. У священника всегда есть ответы на вопросы простого люда: как жить в это неспокойное время, почему высшие силы допускают такое безобразие и что делать дальше. Сохранивший свои убеждения священник — маяк, который привлекает как заблудшие и отчаявшиеся души, так и агентов революции. Даже если у жреца нет своего двора, он всё равно способен принести облегчение страждущим по всей Красной Земле.

Ключевые умения: *характер*

Полезные умения: *смекалка, чутьё, мастерство, мощь*

Происхождение: **духовенство, крестьянство**

Цвет: любой

Трюки: плюсы к проверкам общения с толпой, силе убеждения или защите от революционной пропаганды, доступ к определённым кругам общения и тайным организациям. Священники также славятся своей эмпатией.

Посвящение: не требуется, можно взять первую ступень.

СОЛДАТ

На Красной Земле нет мира. Десятки тысяч людей, имена которых история не помнит, сражаются в многочисленных армиях под разными флагами. Это может быть белогвардеец, заслуживший свои чины и награды упорным самоотверженным ратным трудом, хранящий традиции боевого офицерского братства. Это может быть и революционно настроенный матрос, для которого флот и товарищество превыше всего. Бывший фронтовик, оказавшийся в милиции или бандитском формировании. Или даже дезертир, для которого важнее иметь контакты с нужными людьми, не попадаться на глаза офицерью и лгать, не моргая.

Ключевые умения: *стрельба, рукопашная*

Полезные умения: *хитрость, выживание, проворство, мощь*

Происхождение: любое

Цвет: любой

Трюки: бонусы к обращению с определённым типом оружия, стойкость к лишениям (непогода, голод, химические атаки).

Посвящение: не требуется.

СОТРУДНИК СПЕЦИАЛЬНОЙ СЛУЖБЫ

Эти люди занимаются собственно расследованиями преступлений и загадочных происшествий в городах, будь то чекисты, инквизиторы Колчака или сыщики. Они собирают информацию, опрашивают жителей, ловят преступников, участвуют в перестрелках с бандитами, ищут доказательства и пытаются восстановить ход событий. Убийства, кражи, контрабанда, террористическая деятельность, контрреволюция

(или наоборот) — вот небольшой перечень направлений, с которыми борются эти специалисты. В последнее время набрали популярность частные детективы и следователи, занимающиеся сложными и запутанными случаями.

Ключевые умения: *чутьё*

Полезные умения: *проворство, мастерство, смекалка, стрельба*

Происхождение: **РАБОЧИЕ, ДВОРЯНСТВО, МЕЩАНЕ**

Цвет: красный и белый поборник

Трюки: бонусы к преследованию беглецов, ведению документации, наблюдению или поиску улик, дедуктивные способности, стойкость к жутким эффектам и мерзостям.

Посвящение: не требуется.

СТРАТЕГ

Вы отвечаете за жизни людей, вверенные вам правительством гособразования или другой административной единицей поменьше. Командиры боевых кораблей, генералы, штабные крысы с манией величия, офицеры и комиссары — это всё вы. Вы планируете операции, прикидываете количество фуража для войск, объём работ при укреплении станиц и городов, оцениваете чужих полководцев и придумываете способы борьбы с противником.

Ключевые умения: *смекалка, характер*

Полезные умения: *рукопашная, стрельба, чутьё, хитрость*

Происхождение: **КАЗАЧЕСТВО, ДВОРЯНСТВО, РАБОЧИЕ, МЕЩАНЕ**

Цвет: красные и белые поборники

Трюки: бонусы к управлению отрядом, таланты к проведению масштабных операций и получению преимуществ, способности импровизировать и экономить.

Посвящение: вторая ступень, **черты полководца** вместо мистических способностей.

ТОРГОВЕЦ

Будь то коробейник, офеня или купец, вы имеете «дело», а с него — доход. Регионы Красной Земли остро нуждаются в галантерейных и акцизных товарах, продуктах, скобяных изделиях и многом другом. Вот где вы вступаете в игру: покупаете у одних, продаёте другим, принимаете заказы у третьих и поставляете четвёртым, не забывая о собственной выгоде. С развитием в городах Новой науки, а в провинциях — новых промыслов, появилось больше возможностей для получения прибыли и даже сверхприбыли. Сюда можно также отнести офеней.

Ключевые умения: *смекалка*

Полезные умения: *чутьё, мастерство, хитрость, выживание*

Происхождение: **КУЛАЧЕСТВО, КУПЕЧЕСТВО**

Цвет: белый и зелёный попутчик

Трюки: бонусы к проведению торгово-денежных операций и реквизиций, убеждению людей в том, что им определённо нужен ваш товар. Экономия и управление средствами.

Посвящение: не требуется.

УМЕЛЕЦ

Разрушенная войной Красная Земля всегда нуждается в тех, кто может создавать что-то своими руками и головой. Умелец постоянно оттачивал свои профессиональные навыки и умения, и это принесло плоды. В какой бы области ни специализировался персонаж: (технические и гуманитарные науки, ремесло или даже выживание в дикой природе), он всегда сможет использовать свои знания, чтобы найти техническое оригинальное решение или починить неисправность.

Ключевые умения: *мастерство*

Полезные умения: *мощь, смекалка, рукопашная, выживание*

Происхождение: **РАБОЧИЕ, МЕЩАНЕ**

Цвет: любой

Трюки: связанные с трудовым профилем.

Посвящение: не требуется.

ФАРТОВЫЙ

Фартовый — обласканный судьбой — человек с огромным запасом удачи, хитростей и грязных трюков. Фарт — способность капризная и не имеющая чёткого определения. Некоторые считают, что могущество фартовых проистекает из пороков анархического общества, которым эти люди всецело отдаются. Другие — что это «урезанные» способности настоящих ирреалистов, конкретные практики, толком не

освоенные и полученные без должной подготовки.

Фартовый развивает свои способности в одном направлении: скажем, умеет читать мысли людей, знает пороки собеседника, всегда находит точную колкость, способен высекать искры из ничего или сливаться с окружением.

Ключевые умения: *хитрость, проворство*

Полезные умения: *стрельба, характер, чутьё, смекалка*

Происхождение: **ЛЮМПЕНЫ, БЕДНОТА, САМОРОДКИ, ДВОРЯНСТВО**

Цвет: чёрный сочувствующий

Трюки: **мистический дар Чёрного движения**

Посвящение: не требуется

ШПИОН

Предатель, иностранный агент, недобиток, перевербованный, «засланный казачок» — шпион проникает на режимные объекты, собирает информацию, выстраивает свою сеть осведомителей, ведёт подрывные работы и саботирует производство. Он мастер скрытности, манипуляций, притворства и проникновения, будь то взлом замков или просто выгадывание нужного момента. От простого вора его отличает большая тщательность, подозрительность и отсутствие права на ошибку: преступник ещё может отделаться штрафом или исправительными работами, но предателя ждёт только смерть!

Ключевые умения: *проворство, чутьё.*

Полезные умения: *хитрость, смекалка, мастерство, стрельба.*

Происхождение: любое

Цвет: любой

Трюки: отражающие таланты к скрытному проникновению, лжи, внимательности к деталям и социальной мимикрии. Шпионам полезно иметь доступ к сети осведомителей и способности быстро уйти от преследования. Шпионы могут иметь трюки, связанные с экзотическим снаряжением.

Посвящение: не требуется

Что в котомке?

Рукопашная. Оружие ближнего боя: кастеты, финки, штык-ножи, казацкие пики, топоры, нагайки, кавалерийские сабли, палицы и традиционное холодное оружие малых народностей, входящих в состав Российской Империи.

Стрельба. Оружие дальнего боя: луки, метательное холодное оружие, огнестрельное. Из огнестрельного это могут быть пистолеты, пулемёты, винтовки, карабины, станковые орудия и мортиры, а также гранаты. Вы можете прописать отдельно **ПАТРОНЫ.**

Мощь. Средства персональной защиты (бурка, противогаз, трофейный саппенпанцер), инструменты, задействующие грубую силу владельца: лопата, лом, кувалда.

Проворство. Отмычки или лезвие для подрезания кошелей, верёвки, средства для эскалады, игральные карты или другие игры: напёрстки, шахматы, «Волки и овцы» и пр.

Хитрость. Фальшивые документы и деньги, набор для грима, зеркало, безделицы, подточенные игральные кости.

Характер. Музыкальные инструменты, рупор, символы власти, пропагандистская литература.

Мастерство. Инструменты для создания вещей и обработки материалов в рамках профессии, плоды трудов. Сюда же относятся отмычки, медицинские сумки, яды и лекарства, пиротехника.

Выживание. Предметы первой необходимости, походное снаряжение (кресало, палатка), ездовое животное или питомец, тёплые вещи, сезонная одежда.

Чутьё. «Методические рекомендации по поиску контрреволюционно настроенных граждан», линзы (бинокль или лупа), осветительные приборы разной комплексности.

Смекалка. Валюта гособразований, чтиво, карты местности, разговорник или справочник, измерительные приборы, талоны, ценности (золото, николаевские рубли).

Очевидное уточнение: помимо снаряжения, представленного выше, у персонажей есть одежда и питание в том или ином виде.

Примеры отрядов

Бронепоезд «Пожиратель паразитов»

Локомотив этого БП выплавлялся в особых печах Брянского паровозостроительного завода, и его сборка была осложнена несчастными случаями на производстве. Вкусив человеческой крови ещё в заводской колыбели, локомотив стал одержим её поисками и, в какой-то степени, зависимым от неё. Инженерам Новой науки удалось побороть этот голод лишь отчасти и сместить аппетиты с тёплой крови на холодный металл. Теперь бронепаровоз ищет другие составы и пытается их сожрать, вгрызаясь скотосбрасывателем во время тарана.

«Пожиратель паразитов» — далеко не первый поезд Красных, испытывающий тягу к несвойственным для паровозов субстанциям. Есть печально известные составы, чей голод ничем не ограничен: они съедают свой экипаж и пассажиров без всякого сожаления.

Бронепоезд-каннибал. А куда деться с рельсов? Бешеная скорость, дьявольский рывок.

Боевая сила +4, *разведка* +1, *операции* +0, *мораль* +3, *пропаганда* +2.

Единство 1☐ 2☐ 3☐

Паровоз вампира. При успешном таране другого поезда (*боевой силой*) «Пожиратель паразитов» на успехе со стилем может разменять обычный эффект усиления на восстановление крайнего левого маркера в своём счётчике единства.

Паразитам — только смерть. Получает +2 *моралью* от *пропаганды* Белого движения.

Нюх на добычу. Пожиратель «знает», какие поезда проезжали по путям в течение последних суток. Он получает +2 *разведкой*, чтобы выбрать направление в сторону наиболее беззащитного состава из числа обнаруженных.

«Пожиратель паразитов» принадлежит Красному движению и требует от партии персонажей четырёх **черт полководца.**

Корабль-призрак «Адмирал Сенявин»

Заложенный для защиты Финского залива, этот броненосец во время Русско-японской войны был переправлен на Дальневосточный фронт в составе Второй Тихоокеанской эскадры. Под Цусимой броненосец был торпедирован, но успел дойти до вод Владивостока, где окончательно ушёл под воду. После Перелома был поднят со дна величайшими мистиками Белого движения, чтобы и после смерти выполнять свой долг: оберегать акваторию Балтийского моря.

Призрак броненосца береговой обороны. Никуда за пределы Финского залива. Непогода нипочём.

Боевая сила +3, *разведка* +2, *операции* +3, *пропаганда* +0, *мораль* +1

Единство 1☐ 2☐ 1☐

Низкая осадка. «Адмирал Сенявин» получает +2 к *боевой силой* против дистанционных атак тоже *боевой силой.*

Лик смерти. Создаваемые броненосцем преимущества наподобие **устрашения** или **тщетности сопротивления** в случае простого успеха считаются стильными.

Корабль-призрак «Адмирал Сенявин» принадлежит Белому движению и требует от партии персонажей трёх **черт полководца.**

Бродячий цирк

С виду обычный странствующий цирк-шапито. Такие труппы колесят от города к городу и развлекают обывателей постановками, феериями и диковинами. Тут и поющие волки с танцующим медведем, и силач, способный разломать гиломорфную балку, и клоуны, каждый раз придумывающие новые антре. Злобно усмехающийся шпрехшталмейстер за отдельную плату готов проводить вас в кунстскамеру — и будьте уверены: скучными бородатыми женщинами его коллекция уродов не ограничивается…

Передвижной цирк-шапито. Ни дня без инцидента. Это всё колдовство, не иначе.

Боевая сила +1, *пропаганда* +3, *операции* +2, *разведка* +2, *мораль* +0

Единство 1☐ 2☐ ■

Аттракцион горящих медведей. Один раз за сеанс бродячий цирк может ввести в повествование преимущество **горящих медведей** с одним бесплатным призывом.

Бродячий цирк принадлежит Зелёному движению. Он не требует от персонажей игроков **черт полководца.**

Эскадрон Рядно

Атаман Рядно — некогда главарь одной банды анархо-коммунистов, что отравляла своим существованием Украинскую Державу, был расстрелян в бою за Ново-Алексеевку в двадцать первом году. Вопреки потере командира банда, состоящая из всадников и бывших кавалеристов царской армии, не снизила активности и по-прежнему занимается налётами и экспроприацией отчуждённого труда у селян, купцов, арьергардных обозов и группировок поменьше.

Возникая из ниоткуда и буквально исчезая за соседним холмом, банда Рядно сопровождает свои налёты поджогами, пожарами и тактикой выжженной земли буквально.

Бывший кавалерийский эскадрон. Мы и без главных всё прекрасно знаем. Горит земля под копытами.

Боевая сила +2, *пропаганда* +1, *операции* +3, *разведка* +2, *мораль* +1

Единство 1☐ 2☐ 1☐

Тактика выжженной земли. Для деморализации врага, занявшего населённый пункт, банда Рядно может использовать *операции* вместо *пропаганды*.

Эскадрон атамана Рядно связан с Чёрным движением и требует от партии персонажей одну **черту полководца.**

Примеры персонажей игроков

Идентификация

Имя игрока	
Имя персонажа	Агриппина

Аспекты

Концепция	Огнепоклонница
Проблема	Несёт мертвечиной
Идеал	Плюнь через плечо, дурак!
Прочее	Коня на скаку остановит
Прочее	Язык без костей

Движение

Цвет	Погружение
Зелёные	Поборница

Посвящение в тайны

Ступень	Вторая ступень
Черты полководца	0

Обновление

☐ ☒ ☒ ☒ ☒

Барахло и средства

Максимум	Текущее
2	0

Название	Тип	
Диковины		2

Умения

Боевой опыт	+0	Рукопашная	Стрельба	+0
Тело	+2	Мощь Здоровье	Проворство	+0
Дух	+2	Характер Воля	Хитрость	+3
Разум	+1	Чутьё	Ресурсы Смекалка	+0
Труд	+4	Выживание	Мастерство	+1

Навыки от Движений: Выживание, мощь, хитрость

Трюки

Синим пламенем. Огненные атаки Агриппины имеют рейтинг 2 (равный её ступени посвящения в тайну Зелёного движения).

Приложи подорожник! Когда ведьма успешно восстанавливает союзникам последствия физической природы (раны, травмы, болезни), она переводит их на одну категорию легче.

Вот у нас бывало... Когда Агриппина пытается расположить собеседника хитростью, рассказывая байки и небылицы, она получает +2.

Заметки

Огнепоклонница. Управляет огнём, призывает его и тушит, навык: выживание

Игнорирует бонус масштаба у отрядов при воздействии на них мистикой

Умеет создавать места силы

Стресс и последствия

Физический 1☐ 2☐ 2☐ ☒ **Ментальный** 1☐ 2☐ 2☐ ☒

2 Мягкое последствие	4 Среднее последствие	6 Серьёзное последствие

Личное дело

Идентификация

Имя игрока	
Имя персонажа	Матвей

Аспекты

Концепт	Народоволец старой закалки
Проблема	Кривые руки
Идеал	Никогда не работай!
Прочее	Жаждущий крови кортик
Прочее	Бывших НИГИЛистов не бывает

Движение

Цвет	Погружение
Чёрный	Попутчик

Посвящение в тайны

Ступень	—
Черты полководца	0

Обновление

☐ ☐ ☐ ☒ ☒

Барахло и средства

Максимум	Текущее
5	1

Название	Тип	
Наган		1
Демонический кортик		1
Патроны		1
Полые каблуки		1

Умения

Боевой опыт	+2	Рукопашная		Стрельба	+2
Тело	+0	Мощь	Здоровье	Проворство	+1
Дух	+0	Характер	Воля	Хитрость	+3
Разум	+0	Чутьё		Смекалка	+3
Труд	+0	Выживание		Мастерство	+1

Навыки от Движений: стрельба, хитрость

Трюки

Бомбист. Создавая взрывчатку из патронов и пороха, считает провалы мастерства как ничью, то есть, вместо высокой цены платит лишь малую.

Постучи семь раз. Один раз за игровой сеанс может найти в крупном городе пристанище на конспиративной квартире коллег по цеху.

Опоздали... Матвей получает +2 к хитрости, когда пытается притвориться бездыханным или инсценировать свою смерть.

Заметки

Стресс и последствия

Физический 1☐ 2☐ ☒ ☒ Ментальный 1☐ 2☐ ☒ ☒

2 Мягкое последствие	4 Среднее последствие	6 Серьёзное последствие

Личное дело

Идентификация

Имя игрока	
Имя персонажа	Ирина фон Илов

Аспекты

- Дворянка-путешественница
- Наивная героиня авантюрного романа
- Лидер может быть лишь один ☐
- Неубиваемый оптимизм
- Я есть немного знать русский

Движение

Цвет	Погружение
Белый	Попутчица

Посвящение в тайны

Ступень	—
Черты полководца	0

Обновление

☐ ☐ ☐ ☒ ☒

Барахло и средства

Максимум	Текущее
3	1

Название	Тип	🛡/⚔
Наган		1
Веревка		1

Умения

Боевой опыт	+1	Рукопашная		Стрельба	+1
Тело	+0	Мощь	Здоровье	Проворство	+3
Дух	+2	Характер	Воля	Хитрость	+0
Разум	+3	Чутьё		Смекалка	+1
Труд	+1	Выживание		Мастерство	+0

Навыки от Движений: смекалка, чутьё

Трюки

Расхитительница курганов. Ирина получает +2 к чутью при поиске спрятанных ценностей и кладов.

Дама в беде. Когда Ирине помогают представители противоположного пола (объединяя навыки), помощь каждого даёт +2 вместо +1.

Героини не умирают. Один раз за игровой сеанс Ирина может успешно избежать (⚙) вражеской атаки без взимания высокой или малой цены, если эта атака должна вывести её из конфликта.

Заметки

Стресс и последствия

Физический 1☐ 2☐ ☒ ☒

Ментальный 1☐ 2☐ 2☐ ☒

2 Мягкое последствие	4 Среднее последствие	6 Серьёзное последствие

Личное дело

Идентификация

Имя игрока

Имя персонажа: Лаврентий Сергеевич Кузнецов

Аспекты

Инженер-флуктруатронщик II разряда

Хромой

Производство — наша цель

Интеллигент, узревший правду

Ликвидировать никогда не поздно

Движение

Цвет	Погружение
Красный	Попутчик

Посвящение в тайны

Ступень	Первая
Черты полководца	0

Обновление

☐ ☐ ☒ ☒ ☒

Барахло и средства

Максимум 5 | Текущее 2

Название	Тип	
Ликвидатор портативный		2
Рубедин		1

Умения

Боевой опыт	+0	Рукопашная	Стрельба	+0
Тело	+2	Мощь (Здоровье)	Проворство	+0
Дух	+2	Характер (Воля)	Хитрость	+0
Разум	+0	Чутьё	(Ресурсы) Смекалка	+3
Труд	+1	Выживание	Мастерство	+4

Навыки от Движений: мастерство, смекалка

Трюки

Quasi Una Fantasia. Лаврентий умеет заболтывать менее образованных собеседников смекалкой вместо хитрости.

Так вот же оно! У Л. С. Кузнецова в карманах или в котомке всегда есть полезные вещи. Он может декларировать у себя наличие инструмента, предмета, барахла или оружия, снизив параметр средств на единицу до конца сеанса.

Мистический дар: ликвидаторная установка. Кузнецов способен превращать органические цели в жидкость, облучая их своей двуручной флуктуаторной установкой. Для дистанционных атак он использует мастерство вместо стрельбы

Цена: каждый раз, когда Лавр активирует установку, он должен сделать отметку в доступном маркере физического стресса (или получить последствие).

Заметки

Инженер Новой науки. Строит волновые излучатели, колебательные контуры, детекторы волн и пр технику. Навык: мастерство

Стресс и последствия

Физический 1☐ 2☐ 2☐ ☒ Ментальный 1☐ 2☐ 2☐ ☒

2 Мягкое последствие	4 Среднее последствие	6 Серьёзное последствие

Личное дело

Идентификация

Имя игрока

Арсений Денисович Вычегодский

Аспекты

Идеолог черносотенного движения

Болтать не мешки ворочать

Православие, самодержавие, народность

Зачем пешком? Лучше в бричке

Моя сила в силе моих солдат

Движение

Цвет	Погружение
Белый	Поборник

Посвящение в тайны

Ступень	Вторая
Черты полководца	2

Обновление

☐ ☒ ☒ ☒ ☒

Барахло и средства

Максимум	Текущее
6	3

Название	Тип	
Кавалерийская сабля		2
Рупор		1

Умения

Боевой опыт	+1	Рукопашная	Стрельба	+0
Тело	+0	Мощь Здоровье	Проворство	+0
Дух	+3	Характер Воля	Хитрость	+2
Разум	+2	Чутьё	Ресурсы Смекалка	+4
Труд	+0	Выживание	Мастерство	+1

Навыки от Движений: смекалка, чутьё, характер

Трюки

Бить по больному. Арсений получает +2 к чутью, чтобы выявить скрытые аспекты, связанные с недовольством или проблемами местного населения.

Меня хранит архангел Михаил. Один раз за игровой сеанс может защищаться (⚙) от любого опасного воздействия характером.

Крестный ход. Когда Арсений создаёт место силы Белого движения, организовав крестный ход (⚙), то может перебросить один раз игральные кости.

Заметки

Посвящён в мистическую тайну Белых. Умеет общаться с эйдолонами и воителями прошлого. Знает о существовании мест силы и о мистических практиках других Движений.

Сам мистике не обучен.

Отряд под управлением персонажа имеет два улучшения.

Стресс и последствия

Физический 1☐ 2☐ ☒ ☒ Ментальный 1☐ 2☐ 3☐ ☒

2 Мягкое последствие	4 Среднее последствие	6 Серьёзное последствие

Личное дело

Идентификация

Имя игрока	
Имя персонажа	Игнат Колосов

Аспекты

Высший	Подающий надежды факелоносец
Высший	Мы их шапками закидаем!
Высший	Невиновности не существует
Прочее	В здоровом теле здоровый дух
Прочее	Юноша бледный со взором в очках

Движение

Цвет	Погружение
Белый	Сочувствующий

Посвящение в тайны

Ступень	—
Черты полководца	0

Обновление

☐ ☐ ☐ ☒ ☒

Барахло и средства

Максимум	Текущее
2	0

Название	Тип	🛡/⚔
Хромированный факел Колчака		2

Умения

Боевой опыт	+3	Рукопашная	Стрельба	+1
Тело	+2	Мощь Здоровье	Проворство	+1
Дух	+3	Характер Воля	Хитрость	+0
Разум	+1	Чутьё	Ресурсы Смекалка	+0
Труд	+0	Выживание	Мастерство	+0

Навыки от Движений: рукопашная

Трюки

Аутодафе. Игнат получает +2 к характеру, когда сжигает книги, неугодные Государству Российскому, чтобы запугать местное население (⚙).

Изыди! Игнат получает +2 к рукопашной, когда защищается (⚙) от атак нежити в ближнем бою, используя для этого свой зажжённый факел.

Мистический дар: светоч Колчака. Игнат не чаще одного раза за сцену может зажечь факел и узнать один тайный аспект врага или обстановки с одним бесплатным призывом. Это не требует проверок.

Цена: факел вспыхивает нестерпимым светом, создавая усиление против владельца («ослеплён» или «подхватил пламя»).

Заметки

Стресс и последствия

Физический 1☐ 2☐ 2☐ ☒ **Ментальный** 1☐ 2☐ 3☐ ☒

2 Мягкое последствие	4 Среднее последствие	6 Серьёзное последствие

Личное дело

Идентификация

Имя игрока	
Имя персонажа	Сильвестр Елецкий

Аспекты

Диакон Петропавловской церкви
Дома семеро по лавкам
Богу слава, а попу — каравай сала
Большому чёрту большая и яма
«...И крестом сияло пузо на народ»

Движение

Цвет	Погружение
Белый	Попутчик

Посвящение в тайны

Ступень	Первая
Черты полководца	0

Обновление

☐ ☐ ☒ ☒ ☒

Барахло и средства

Максимум	Текущее
5	1

Название	Тип	
Нагрудный крест		1
Кисет с табаком		1
Благодать		2

Умения

Боевой опыт	+1	Рукопашная	Стрельба	+0
Тело	+1	Мощь (Здоровье)	Проворство	+0
Дух	+2	Характер (Воля)	Хитрость	+1
Разум	+4	Чутьё	(Ресурсы) Смекалка	+3
Труд	+1	Выживание	Мастерство	+0

Навыки от Движений: смекалка, чутьё

Трюки

Братия и сестры! Когда Сильвестр создаёт преимущества при общении с православным простым людом через характер, то провалы на этой проверке взымают с него малую цену, а не большую.

Тайна исповеди. Когда диакон восстанавливает последствия ментальной природы ( ) союзнику в душеспасительной беседе чутьём, то получает +2.

Размер имеет значение. Сильвестр получает +2 к своей мощи, когда избегает ( ) попыток сбить себя с ног, повалить или придавить к земле.

Заметки

Способен творить чудеса веры (исцелять, узнавать чужие тайны, молитвой отгонять бесов и т. д.) Навык: смекалка.

Умеет понимать и выходить на связь с неупокоенными душами белых (эйдолонами).

Стресс и последствия

Физический 1☐ 2☐ 1☐ ☒ **Ментальный** 1☐ 2☐ 2☐ ☒

2 Мягкое последствие	4 Среднее последствие	6 Серьёзное последствие

Личное дело

Идентификация

Имя игрока	
Имя персонажа	Эраст

Аспекты

- Тайный агент Государя
- Жизнь на широкую ногу
- Моё слово твёрже кремня ☐
- Никуда без прислуги
- Большой любитель русского театра

Движение

Цвет	Погружение
Белый	Попутчик

Посвящение в тайны

Ступень	—
Черты полководца	0

Обновление

☐ ☐ ☐ ☒ ☒

Барахло и средства

Максимум	Текущее
6	0

Название	Тип	
Трость-клинок		1
Уникальный пистолет скрытого ношения		3
Дымовая шашка		1
Отмычки		1

Умения

Боевой опыт	+2	Рукопашная		Стрельба	+2
Тело	+0	Мощь	Здоровье	Проворство	+3
Дух	+0	Характер	Воля	Хитрость	+1
Разум	+1	Чутьё		Ресурсы Смекалка	+3
Труд	+0	Выживание		Мастерство	+0

Навыки от Движений: рукопашная, смекалка

Трюки

Деньги — вот настоящая сила! Эраст считает свой максимум средств на один больше, чем предполагается по умолчанию.

Этикет. Когда агент беседует с представителями дворянства, то задействует смекалку вместо чутья, чтобы заметить странности в их поведении (🧠 или ✚ в зависимости от контекста).

Мистический дар: Комедийная маска Кунста. Надев маску, Эраст принимает образ крестьянина, рабочего или попа.

Цена: вживание в образ порождает фантомные воспоминания и привычки, которые работают как усиления против Эраста.

Заметки

Стресс и последствия

Физический 1☐ 2☐ ☒ ☒ Ментальный 1☐ 2☐ ☒ ☒

2 Мягкое последствие	4 Среднее последствие	6 Серьёзное последствие

Личное дело

Идентификация

Имя игрока

Имя персонажа: Лев Волгин

Аспекты

Бессмертный крестьянский поэт

За мной уже выехали ликвидаторы

Моими устами говорит народ

Общается сплошь метафорами

Долой авангард!

Движение

Цвет	Погружение
Белый	Фанатик

Посвящение в тайны

Ступень	Третья
Черты полководца	0

Обновление

☐ ☒ ☒ ☒ ☒

Барахло и средства

Максимум	Текущее
4	1

Название	Тип	
Косоворотка Есенина		1
Благодать		2

Умения

Боевой опыт	+1	Рукопашная		Стрельба	+0
Тело	+0	Мощь	Здоровье	Проворство	+1
Дух	+4	Характер	Воля	Хитрость	+1
Разум	+3	Чутьё		Ресурсы Смекалка	+2
Труд	+0	Выживание		Мастерство	+2

Навыки от Движений: смекалка, чутьё, рукопашная, характер

Трюки

Заседание клуба переносится... Лев получает +2 к чутью, чтобы сокрыть свою оккультную деятельность и укрыть своё место силы от чужого внимания.

Конструктивизм, фу! Волгин получает +2 к проверкам создания преимущества мастерством, когда визуально оценивает уязвимости неочевидные архитектурные решения (например, черный ход) строений эпохи модерна.

От сохи. Лев может перебросить один раз бесплатно игральные кости, когда пытается извлечь преимущества из общения с кресьянами.

Заметки

Мистический навык: смекалка. Через неё способен воплощать поэтические образы в жизнь, придавать новые смыслы явлениям, воодушевлять и подчинять слушателей.

Мистика игнорирует бонус масштаба отрядов.

Умеет общаться со всеми представителями Белого эгрегора: эйдолонами, воителями прошлого, архонтами.

Имеет своё место силы: литературный салон. Знает, как создавать и разрушать места силы.

Способен творить реальность через поэзию, потратив жетон

Стресс и последствия

Физический 1☐ 2☐ ☒ ☒

Ментальный 1☐ 2☐ 4☐ ☒

2 Мягкое последствие	4 Среднее последствие	6 Серьёзное последствие

Старорежимные имена

МУЖСКИЕ

Агап, Агафон, Адриан, Акакий, Амвросий, Амос, Ананий, Анастасий, Аникий, Анисий, Антип, Аполинарий, Аполлон, Аполлоний, Арефий, Аристарх, Афанасий, Варфоломей, Вениамин, Вивиан, Викентий, Виссарион, Власий, Вукол, Галактион, Герасим, Гермоген, Гликерий, Гордей, Гурий, Дементий, Демид, Демьян, Дионис, Доминик, Доримедонт, Дорофей, Евграф, Евдоким, Евкарпий, Евлампий, Евмений, Евсевий, Евстафий, Евстахий, Евстигней, Евстрат, Евтихий, Елеферий, Елизар, Елисей, Емельян, Епифан, Еразм, Ераст, Еремей, Ермил, Ермолай, Ерофей, Ефим, Ефрем, Захар, Зенон, Зосима, Иакинф, Игнатий, Иларион, Илиодор, Иннокентий, Ипатий, Ипполит, Ираклий, Исидор, Калистрат, Капитон, Карп, Касьян, Киприан, Климент, Кондратий, Корнелий, Ксенофонт, Кузьма, Лавр, Лаврентий, Ларион, Леонтий, Лука, Лукьян, Лукий, Маврикий, Макар, Македоний, Максимиан, Малахий, Марк, Маркелл, Мартын, Матвей, Мелетий, Мефодий, Милетий, Миней, Мирон, Митрофан, Михей, Модест, Мокей, Мокий, Назар, Наум, Нестор, Никандр, Никанор, Никифор, Никодим, Никон, Нил, Нифон, Олимпий, Онисий, Онисим, Онуфрий, Памфил, Панкратий, Пантелеймон, Парамон, Парфён, Патрикий, Пафнутий, Пахом, Пимен, Платон, Полиен, Поликарп, Порфирий, Потап, Прокл, Прокопий, Протасий, Прохор, Родион, Руслан, Савва, Савватий, Савелий, Самсон, Севостьян, Селиван, Серапион, Серафим, Сильвестр, Симон, Спиридон, Софрон, Степан, Тарас, Терентий, Тит, Тихон, Трифилий, Трифон, Трофим, Фаддей, Федот, Фемистокл, Фиоген, Федос, Феклист, Феофан, Феофил, Филарет, Филимон, Феофилакт, Ферапонт, Фирс, Флавиан, Фрол, Флорентий, Флориан, Фока, Фома, Фотий, Харитон, Харлампий, Хрисанф, Христофор, Целестин, Эдуард, Эмилий, Эраст, Юлиан, Юлий, Юст, Юстиниан

ЖЕНСКИЕ

Агапия, Агафья, Аграфена, Аглая, Агния, Агриппина, Аделаида, Аделина, Аксинья, Акулина, Анисья, Аполлинария, Ариадна, Василида, Василина, Васса, Галатея, Героида, Глафира, Гликерия, Груша, Декабрина, Дорофея, Евдокия, Евлампия, Евпраксия, Епистимья, Епифания, Ефимия, Евфросинья, Заклимена, Зинаида, Зореслава, Зосинья, Ироида, Калерия, Капитолина, Клавдия, Колхида, Леонтия, Липа, Лукерья, Любистина, Мавра, Манефа, Марьяна, Матрёна, Меланья, Мстислава, Муза, Нинель, Нонна, Октябрина, Олимпиада, Павлина, Пелагея, Прасковья, Пульхерия, Рената, Руфина, Северина, Серафима, Степанида, Сусанна, Таисья, Тёкла, Ульяна, Устинья, Фаустина, Февронья, Фёкла, Фелиция, Федосья, Феофания, Фетиния, Фотиния, Юлиана, Юстина, Ярославна.

Источники вдохновения

Кинофильмы

«Чапаев» — знаменитый фильм братьев Васильевых, ярчайший образчик советского мифотворчества.

«Неуловимые мстители», «Новые приключения неуловимых», «Корона Российской империи, или Снова неуловимые» — эталон советского истерна, в особенности первые два фильма. Последняя часть трилогии так же годится для вдохновения, особенно если перенести место действия из белоэмигрантского Парижа на Южный берег Крыма.

«Белое солнце пустыни» — ещё один знаковый советский истерн, харизматичные персонажи и восточный колорит прилагаются.

«Свой среди чужих, чужой среди своих» — больше детектив, нежели истерн, но со всеми необходимыми атрибутами последнего: ограблением поезда, погонями, стрельбой из «Льюиса» от бедра.

«Тачанка с юга» — история о борьбе мужественных и благородных чекистов с коварными и безжалостными бандитами в степях южной Украины.

«Шестой» (1981) — истерн Самвела Гаспарова про то, как свеженазначенный начальник милиции уездного города вместе с командой единомышленников из разных сословий и Движений, вступает в схватку

с криминальным авторитетом, действующим из теней.

«Бег» — хотя он и описывает уже послевоенные события, это фильм интересен прежде всего глубокими образами оказавшихся в эмиграции представителей Белого движения.

«Господа офицеры: Спасти императора» — современный взгляд на гражданскую войну, фильм яркий, динамичный, больше склоняющийся к Белому движению, хотя и не преклоняющийся перед ним.

«Лабиринт фавна» — фантасмагорическая история, происходящая во время Гражданской войны в Испании, которая с лёгкостью может быть перенесена на российскую почву.

«Корто Мальтез. Погоня за золотым поездом» (2002) — мультипликационный фильм совместного производства Франции, Италии и Люксембурга об искателе приключений, ищущем золото Колчака совместно с Распутиным, выжившим благодаря своим мистическим талантам.

«Контрибуция» (2015) — этот детективный фильм показывает, как могли бы выглядеть Движения без мистического воплощения.

«Серебряные головы» (1999) — некрореалистическая картина Е. Юфита, в которой можно увидеть конфликт учёных ВЭИ, создающих Нового человека, с хтоничными примитивными представителями Зелёного движения.

Deathwatch («На страже смерти») (2002) — фильм о том, как нечто потустороннее настигает британских солдат в заброшенных немецких траншеях осенью 1917 года.

Телефильмы и сериалы

«Адмиралъ» — история жизни адмирала Колчака; в формате сериала данный фильм выглядит более последовательным, связным и цельным.

«Гибель Империи» — последние 5 серий этого замечательного сериала посвящены событиям 17-18 годов, действия разворачиваются как в революционном Петрограде, так и в гетманском Киеве.

«Девять жизней Нестора Махно» — фильм не блестящий, но местами довольно колоритный.

«Исаев» — хотя и описывает период, когда победа большевиков уже не вызывает сомнения, вполне годится и для «Красной Земли».

«Бриллианты для диктатуры пролетариата» замечательно раскрывают жизнь в Красной Москве, а также в западных провинциях и Эстонии, а «Пароль не нужен» — во Владивостоке.

«Любовь, смерть и роботы», эпизод «Тайная война» (2019) — несмотря на то, что действия этого эпизода разворачиваются в околотридцатые годы двадцатого века, предыстория отсылает как раз к Гражданской войне, а слово «перелом» используется буквально в краснозёмельном смысле.

Публицистика

Валерий Шамбаров «Белогвардейщина» — эта, а так же другие книги автора полны пафоса и стенаний о «России, которую мы потеряли». Бескомпромиссно разрушая большевистские мифы о революции и гражданской войне, он незамедлительно возводит на их месте новые, не менее кудрявые и развесистые.

Андрей Буровский и Михаил Веллер «Гражданская история безумной войны» — книга хотя и поверхностна, но интересна тем, что дает широкий охват событий гражданской войны, забираясь в самые тёмные и дремучие уголки распадающейся империи. При этом изобилует яркими деталями и любопытными жизнеописаниями.

Виктор Савченко «Авантюристы гражданской войны» — подборка колоритных биографий героев и антигероев гражданской войны.

Леонид Юзефович «Самодержец пустыни» — это, пожалуй, лучшее из ныне существующих жизнеописание барона Унгерна.

Александр Бушков «НКВД. Война с неведомым» — собрание воспоминаний очевидцев о встречах с неведомым.

Михаил Бубличенко «Советский оккультизм. Тайны НКВД и КГБ» и **Антон Первушин «Оккультные тайны НКВД и СС»** — трудно сказать, насколько приведённые в книгах факты соответствуют истине, но как источник вдохновения они совершенно замечательны.

Ги Дебор «Общество спектакля». Философское эссе, посвящённое критике общества с позиций леворадикального марксизма, которым очень сильно вдохновлён образ и риторика Чёрного движения «Красной Земли».

Художественная литература

Исаак Бабель «Конармия», «Одесские рассказы» — первая конная армия без особых прикрас глазами очевидца и непосредственного участника, а так же красочные подробности из жизни одесских анархомистиков.

Михаил Булгаков «Белая гвардия», «Собачье сердце» — эти книги однозначно следует прочесть или хотя бы посмотреть снятые по ним фильмы. Первая — это воспоминания очевидца о жизни Киева в смутное время межвластия и безвластия, вторая — прекрасный источник вдохновения для Новой науки.

Михаил Шолохов «Тихий Дон» — лучшее произведение мировой литературы о жизни и судьбе казачества.

Пимен Карпов «Пламень» — уникальная и самобытная книга, в основе сюжета которой стоит противостояние сил, во многом напоминающих движения.

Виктор Пелевин «Чапаев и пустота» — постмодернистское переосмысление фильма братьев Васильевых, с мистикой, философией и фантасмагорией.

Илья Масодов «Черти» — чистый и ничем незамутнённый образчик трэша и фантасмагории на тему гражданской войны.

Илья Масодов «Мрак твоих глаз» — почти хрестоматийный образец социалистического некрореализма, где мёртвые пионерки противостоят вампирам, пытающимся не допустить пробуждения Великого Вождя.

Андрей Платонов «Котлован» — повесть, иллюстрирующая антиутопию Красного движения, хотя она является аллюзией на более поздний советский строй. **«Чевенгур»** — аналогично, роман, в котором без труда можно углядеть утопию Зелёных.

Виктор Сорокин «Голубое сало» — по большому счёту в этом романе интересует эпизод «Предписание», из которого можно позаимствовать много образов для построения безумной действительности Красных с технобионтами и Новой наукой, прочно входящей в быт.

Борис Васильев «Отрицание отрицания» — роман о судьбе дворянской семьи Вересковских, члены которой выбрали разные дороги в 1917 году. От бегства до сотрудничества с большевиками — все пытались адаптироваться к новой жизни по-разному.

Илья Ильф и Евгений Петров «Двенадцать стульев» — классический плутовской роман о приключениях великого комбинатора, путешествующего по Советской России в поисках сокровищ.

Настольные ролевые игры

Black Crusade — эта игра от Fantasy Flight Games посвящена тому, как четыре бога хаоса вовлекают смертных в свою игру друг против друга и Империума. Персонажам предстоит пройти по тонкой грани, отделяющей настоящих чемпионов от отродий, перебравших с дарами богов и лишившихся человеческого облика.

Интернет-сайты

«Википедия» ru.wikipedia.org — хорошая стартовая точка для начала исследований, позволяющая получить общее представление о предмете и наметить направление для дальнейших изысканий.

«Хронос» hrono.ru — замечательная подборка биографических материалов, исторических документов и справочной информации по всемирной истории.

«Русский портал» opoccuu.com — справочные сведения из различных сторон жизни Российской империи и Советского Союза: от традиционных мер и весов и цен на товары, до стрелкового оружия и бронетехники.

«Первая мировая война. Битва империй» ww1.milua.org — сайт, посвящённый Великой войне; тут можно почерпнуть массу полезных сведений об оружии и боеприпасах всех стран-участниц.

«Война окончена» wio.ru — хорошая подборка информации и фотоматериалов по авиации и бронетехнике Первой мировой и Гражданской войны.

«Форум истории и реконструкции» 1914.borda.ru — на форуме есть хороший раздел, посвящённый Гражданской войне.

«Красная Земля (v1.0 - 1.5)» vk.com/redlandsfan Это фанатское сообщество, посвящённое «Красной Земле», где вы можете набрать идей для ваших приключений, узнать нетривиальные факты, задать вопрос, а также найти себе игроков или ведущего.

Благодарности

Селезнёв Александр, Константин «Дрозд» Бордюгов, Пащенко Д.И., Анастасия Котылева-Фоменко, Тэн, Борисов Юрий, Борис Чупряев, Андрей Сыскаев, МорщагинИван,ДмитрийDeemOnЧервяков,Пузочкин Александр, Владимир Слепченков, Александр Стрепетилов, illusionist_nemo, Пинаев Роман, Звягин Константин, Анастасия Кошкина (Flaas), Глеб «Rigval» Лысаков, ksennus, Григорий Мурга, Гусельников Илья Владимирович, Дмитрий «Цахес» Третьяков, Алексей Ariwch Ксензов, Константин «Кши» Ломаев, Argentum Ursus, Гарри Гаркин, Александр Соловьёв, Амальрик, Сергей Тухватулин, Болт, Proggramer, Полковник Григ, Юрий *HeraldOfAbyss* Стеценко, Ваня Пронин, kogemrka, Hawek, Королёв Никита, Евгений Галкин, Алексей Линдберг, RandDragon, Галкин Иван, Сергей Владимирович, Temprorary, Александр «Bond» Бондаренко, Анатолий Полетаев aka Shtepser, Глеб Мордовцев, клуб-магазин настольных игр «Кот и Ворон», Павел Головин, Владимир Антропов, Андрей Захаров, Браш, Lokeinus, Меньшиков Дмитрий, Андрей Бабич, Анатолий Портнягин, Егор Маткин, Галатов Тимур, Анакин Илья, Артём «Арто» Ершов, Антон Артемьев, Arthur Brooke, Николай В., Dark Star, Николай Шевченко, arwyl, Илья Манкаев, Алексей Романов, Захар Климович, Владимир не Ильич, Дмитрий Наумов, NickStacheck, Андрей Триган, Семён «Dimochke» Юрченко, Karel «Arris» Wintersky, HlowS, Дмитрий Тимановский, Сергей Зиновьев, Паньшин Андрей (Леверлин), Игорь «Птах» Лундышев, Михаил Царёв, Александр Щинников, Дмитрий «atomic_rage» Валиков, Ян «Sinay» Королёв, Юрий Иноземцев, Олег «Al Dante» Суетнов, Легас, Михаил Головатов, Телицин Вадим, Скопин Константин, Станислав «Талис» Родин, Кириллкин Андрей, Александр Спивак, Terranaunt, Тадебе Саня, Егор Иванов, Артёменко Дмитрий Николаевич, Данила Болдырев, Роман Конев М и Никита Е, Серёдкин Константин Леонидович, Зыкин (Joker) Андрей, Максим LonelyFlame Чурсин, Евгений «Bashkinator» Башурин, Алексей Бушмелёв, Urzum Red, Эльмира Бедретдинова, Иван И., Максим Шориков, Слава DarkENik Никитин, Константин Lurs Лихачев, lppt, Максим «Watcher» Крылов, Павел Гуров aka Миридин, Дмитрий, Александр Ушаков, Денис Антонов, Антон Лысенко, Ахременко Артём, Ринс Грэй, Ткаченко Елена Денисовна, Фёдор Чечеров, Андрей «Джис» Якубовский, DarkFlud, Эдрин Ланкастер, Николай Егоров, Артем Пилипенко, Виталий Бобровников, М.В. Плитинь, Игорь Grin Григорьев, haegor, Попов Михаил Александрович, Алексей Матвеев, Чайный паладин, Масальцев Глеб Викторович, Михаил Камнев, Галковский Игорь (Vikstra), Вильгельм Разумный, JahveWhite, Radaghast Kary,Семён«Galod»Носницын,ГерманСигизмундович Орф, Угланов Виталий, Феликс Герм, Матвей Малахов, Артем kelminel Никифоров, Чебыкин Алексей, Arkanium77 (Никита Гржибовский), Александр Бреганов, Silwingwen, Юрий Водянов, Никита Шевцов, Андрей Бракоренко, Колтунов Павел, Сергей Драган, Андрей Назариков, Laocoon, Антон Шумилов, Пётр Колмаков,РоманСелин,ЕвгенияРыжий,ИльяУдовенко, Нико Дриате, Дмитрий, Николай Хорошавин, borkni, Анатолий Шестов, Владимир, Виталий Грицинов, erhonte, Никита Лобаев, Стас Воробьёв, Алексей Крещук, Максим Николаев, Борис Bjornsark, Garlic Oil, Ярослав Рындин, Никита Гржибовский, Валерий Таразанов, TheEigin, Олег Макаревич, Николай Курдюков, Igor Ilyin, bugakoveldy, Маркон, Jester Versus, Татьяна Стрелка, Александр Князев, nerewartan, Виталий, Анна Лазарева, Drimkore, daltonik666, Роман Ильенков, Даниил Неручев, morganhant, Станислав Никитин, Виктория Саломатова, BearZerg, UOT, Ettore, Максим Сергеевич Нотик, Мейнер Жабки, Ol Randir, Валерий Кошелов, Alexeev Sergey, Александр Семыкин, dok zlo, Crimewave, Владислав Акульшин, Мансуров Андрей, Insectophobia, Super8, Vladislav, Ilia Osipov, Фридрих Кламмер, Ruben Arutyunyan, Zu Art, Артем Вовся, Арсеній Цубер, Ayallay, Illia Shestakov,Garok2213, Luis Olavo de Moura Dantas, Anton Belov, Татьяна Сморудова, Kipo, justanotherman, Bylov Mikhail, Amethyst Bard, David Holmes, Mustard_Lolipop, Денис Лобазов, nerewartan, Алексей Патрушев, Dark Star, Trip Top, Андрей Логинов, Александр Кашников, Александр Романюк, irdis_dm, Black Gnome Studio, Alisha Dawne Mason, Anna Muzyka, Евгений Гутник, Юрий Иваницкий, Александр Фиглин, Владислав Лаврентьев

Красная Земля – это настольная ролевая игра в мире альтернативной истории России. Здесь Гражданская война так и не закончилась, а сверхъестественное до неузнаваемости изменило Российскую Империю.

Впервые изданная в 2012 году, Красная Земля возвращается на правилах Fate Core.

В книге вы найдёте:

- историю Перелома и Красной Земли
- адаптированные правила Fate
- новые концепции Движений
- правила по мистическим силам
- правила по отрядам
- правила по снаряжению
- описание государственных образований Красной Земли
- описания обитателей Красной Земли
- информацию о тайных обществах и спецорганизациях
- сочные красно-чёрные иллюстрации

ISBN 9785604708606

ШТАБ ДУХОНИНА

POWERED BY FATE

18+

Zlanomar Creative Labs

SILVER HOOF GAMES